

**HAPPY COMPUTER
SPECIAL**

DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt & Technik

3

AUSGABE

oS 55,-/str. 6,50
Lit. 6.600/mtl. 8,- **DM 6,50**

TURNIER DER FUSSBALL- SPIELE

- ★ Welche Software hat den besten Kick?

SPARSCHWEIN- SCHONER

- ★ Tolle Spiele zu Taschengeld-Preisen

VIDEO-SPIELE

- ★ 4 Mega-Bit für Sega: Supermodul »Afterburner«
- ★ Bildschirm unter Beschuß: der Nintendo-Zapper
- ★ Sportspiele ganz stark: Die neuen Module im Test

**SUPER-GEWINN:
RASTAN SPIELAUTOMAT**



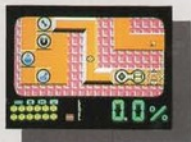
DER KINGSOFT-KNÜLLER FÜR ALLE C-64 BESITZER: SPIELE-DISKETTEN

Natürlich sind auch alle Spiele auf Kassette lieferbar!

SENSATIONELL
je SPIEL nur DM

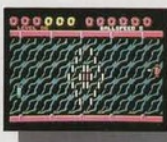
9.⁹⁵

unverb.
Preisempf.



ABYSS

Vielleicht das seltsamste (aber auch beste) Spiel, das Ihnen je begegnet ist: Bringen Sie „Hustenbonbons“ zu Ihren Zielen, aber hüten Sie sich vor den tückischen „Fleshüpfen“.



DEMOLITION CONSTRUCTION SET

Die C 64-Version dieses erfolgreichen Hits bietet einige Besonderheiten: 36 Level, 6 Schwierigkeitsgrade, 2 Spieler können gleichzeitig spielen, Editor zum Erstellen eigener Level.



FIRE GALAXY

Das neueste Weltraum-Actionspiel von Henrik Wening: Immer neue Angreifer in immer neuen Formationen erwarten Sie. Hier darf nach Herzenslust geballert werden.



FORTRESS UNDERGROUND

In einer gigantischen unterirdischen Höhle müssen Sie mit Ihrem Hubschrauber ein feindliches Kraftwerk aufspüren und eliminieren. Aber der Weg dorthin ist lang und gefährlich.



GRANDMASTER

Das legendäre Schachprogramm mit viel Spielkomfort (u.a. 10 Level, Zugrücknahme, Zugvorschlag, Schachuhren) und der bekannt überragenden Spielstärke.



JUMP MACHINE

Das endgültige Kletter- und Springspiel ist das mit dem komfortabelsten Editor überhaupt können Sie sich beliebige eigene Bilder aufbauen und spielen. Ein Superspaß für alle „Jump“-Fans.



SPACE PILOT COMPENDIUM

Die beiden Super-Hits SPACE PILOT 1 und 2 gibt's jetzt zusammen zum Superpreis! Wer diese beiden Action-Klassiker noch nicht kennt, sollte unbedingt zugreifen.



STEIN DER WEISEN

Spannendes deutsches Grafik-Adventure (Abenteuerspiel) mit sehr gutem Parser. Wird es Ihnen gelingen, den „Stein der Weisen“ wiederzufinden?



ZYRON

Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert. Ihre Aufgabe ist es, das aus mehreren Schichten aufgebaute, intelligente System zu zerstören.



SPITZEN-SOFTWARE
MADE IN GERMANY



Grüner Weg 29 · D-5100 Aachen
☎ 0241/152051 · Fax 0241/152054

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Graumporte haben keine deutsche Anleitung! Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat zahlreiche Neuerscheinungen für C-64 am besten sofort unseren kostenlosen Gesamt-Katalog anfordern!

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

basar

Brinkmann

divi

florian florian florian

KARSTADT computer-center

TOYS 'R US
RATIO

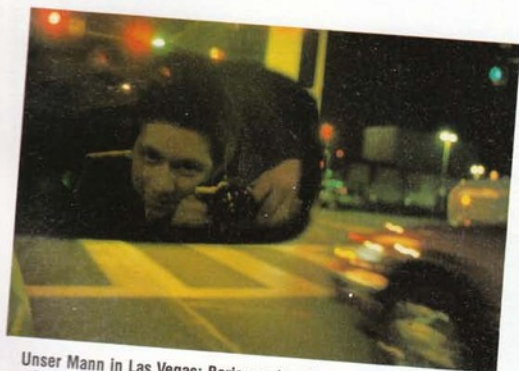
VOBIS

Das neue Glück mit alten Spielen

Willkommen zur 3. Power Play! Seit der letzten Ausgabe sind acht Wochen vergangen, die uns einen ganz schönen Schwung neuer Computerspiele beschert haben. Ihr wart auch nicht faul und habt fleißig geschrieben – vielen Dank für Eure Post! Wir bemühen uns, jeden Brief zu beantworten und bitten um Geduld, wenn wir dafür mal etwas mehr Zeit brauchen.

Das Titel-Thema in diesem Monat sind Fußball-Simulationen für Computer und Videospiele. Das Ergebnis unseres

Der Fitneß-Teppich von Bandai eröffnet neue Videospiel-Dimensionen, von denen sich Anatol gerade erholen muß... wie gut, daß ein Betreuer Erste Hilfe leisten kann. Martin joggt bis zum High Score weiter.



Unser Mann in Las Vegas: Boris machte die CES unsicher und stöberte dabei viele Trends und Neuheiten auf

Vergleichstests ist eine kleine Sensation: das mit Abstand älteste Programm hat fünf Jahre auf dem Buckel und deklariert die zum Teil erst vor wenigen Wochen erschienenen Konkurrenten. Dieses Resultat paßt zu einem interessanten Trend: vor ein paar Monaten wurde mit »Arkanoid« das »Breakout«-Spielprinzip wieder ausgebaut. Rennspiele sind derzeit wieder in, deren Spielprinzip trotz aufgemotzter Grafik auf solchen Uralt-Spielen wie »Night Driver« basiert. Mit anderen Worten: Die alten Ideen sind doch die besten.

Als ich neulich mal wieder versuchte, in unseren Software-Schränken aufzuräumen, stieß ich auf viele alte Perlen, die man eigentlich immer noch gerne spielt. Da waren einige nostalgische Seufzer fällig und die Erkenntnis, daß sich die Softwarehäuser früher mehr Mühe beim Spielprinzip gegeben haben. Heute setzt man oft nur auf Effekthaschereien oder Lizenzgeschäfte mit großen Namen. Das gilt natürlich nicht für die gesamte Software-Szene; Spiele mit ebenso einfachen wie guten Spielideen wie »Tetris« gibt es zum Glück auch noch.

Eine tolle Idee hatte jedenfalls die japanische Firma Bandai, die eine irre Hardware-Erweiterung für das Nintendo-Vi-

deospiel herausbringt: den Fitneß-Teppich! Einen Test der kessenen Matte findet Ihr im Videospiel-Teil dieser Ausgabe. Während sich das restliche Redaktions-Team auf dem Teppich zu sportlichen Höchstleistungen quälte, düste Boris gen Las Vegas. Hier fand die Winter-CES statt, eine Messe, auf der zahlreiche Software-Anbieter brandneue Computerspiele vorstellten. Sega und Nintendo waren auch mit großen Ständen vertreten.

In Haar bei München war indes auch einiges los: Haar-

scharf vor Redaktionsschluß besuchte uns Roger Swindells von Epyx. In seinem Köfferchen waren viele Spiele-Neuheiten, auf die wir bereits einen ersten Blick werfen durften: Mehr über »Impossible Mission II«, »Street Sports Soccer« und den »Winter Games«-Nachfolger »The Games: Winter Edition« im Aktuell-Teil. Bei den Videospielen haben wir einen echten Knüller für Sega-Fans zu bieten: einen Exklusiv-Test des mit Spannung erwarteten 512-KByte-Moduls »Afterburner«.

Um Euch noch umfassender über die Neuerscheinungen zu informieren, haben wir unseren Computerspiele-Teil um die Rubrik »Kurz-Tests« bereichert. Hier werden weniger wichtige Spiele kurz angesprochen, für die wir sonst keinen Platz in Power Play hätten. Klar, daß Umsetzungen dabei nicht zu kurz kommen.

Bis in vier Wochen wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen und natürlich auch beim Spielen – möget Ihr immer schneller sein als die Aliens...

Euer
Heinrich Lenhardt



Roger Swindells von Epyx brachte uns »Impossible Mission II« vorbei

Aktuell

Las Vegas – Stadt der Spieler:	8
Ein Bericht von der Winter-CES	15
Kurzmeldungen und Neuheiten	16
Preview: Impossible Mission II	22
Spiele-Hitparaden	23
Neue Spiele-Sammlungen	23

Turnier der Fußballspiele

Bits, Bytes und Beckenbauer:	24
Großer Fußball-Vergleichstest	

Billig-Spiele

ATV-Simulator, Motos	84
Beat it, Grand Prix Simulator,	
BMX Kidz	85
Abyss, Crystal Raider, Transmuter	86
Pro Ski Simulator, Mike, Space Ranger	88

Computerspiele-Tests

Tetris	32
Gauntlet II	33
Gryzor	34
Rastan	35
Psycho Soldier	36
Masters of the Universe	36



»Platoon« – das Spiel zum Film.
Action, daß der Dschungel wackelt.

Platoon	38
Bravestarr	39
R.I.S.K.	41
Emetic Skimmer	41
Skyfox II	42
Apollo 18	42
Thunder Boy	44
Terramax	44
Out Run	46
Super Hang-On	47
Bangkok Knights	47
Winter Olympiad 88	48
Colossus Mah Jong	50



Farborigen beim Hyperraum-Trip:
»Captain Blood« ist auf dem ST unterwegs

Die Arche des Captain Blood	68
Not a Penny more, not a Penny less	69
Deflektor	70
2400 A.D.	71
Sherlock	72

Neue Umsetzungen von Computerspielen

Backlash	72
Enduro Racer	74
Indoor Sports	74
Rampage	75
Sub Battle Simulator	75
Western Games	78
Wizball	78

Kurz-Tests

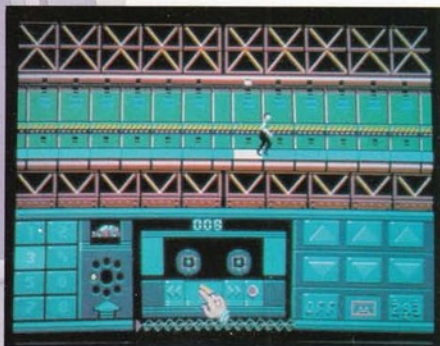
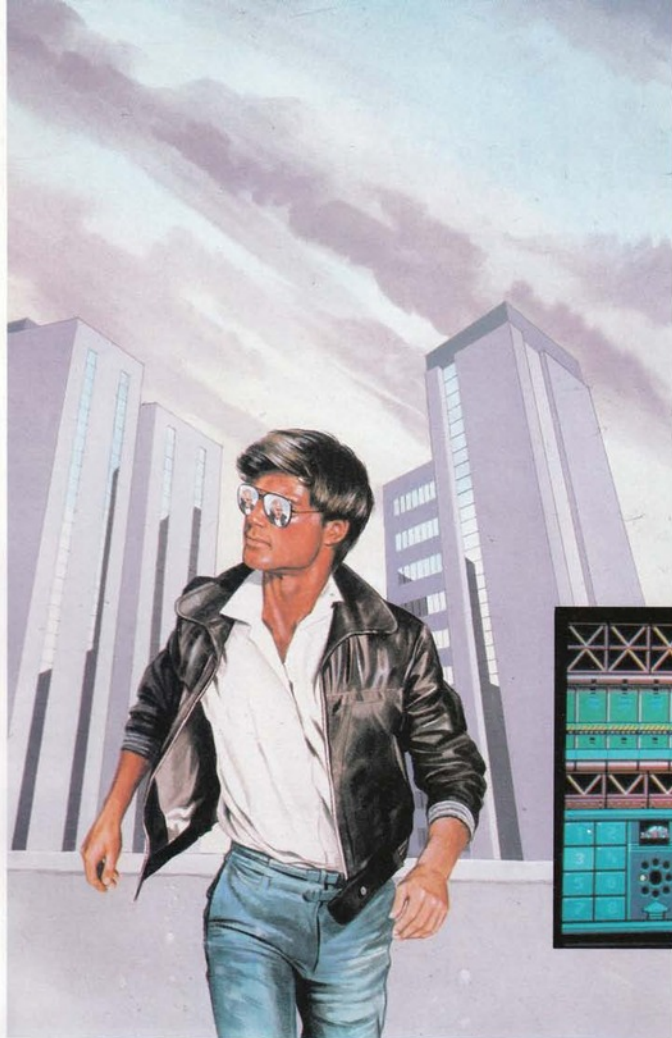
Rygar, Flying Shark, Madballs,	
Powerplay, Impact, Phoenix	79
Ultima IV, Garfield	80
Moebius, Inside Outing, Tanglewood,	
IK +, 720 Grad	81

Videospiele-Tests

Kung Fu Kid	90
Afterburner	91
Fantasy Zone II	92
Great Golf	94
Teddy Boy	94
Great Basketball	96
Alien Syndrome	97



Aliens im Videospiele-Teil bei
Segas »Alien Syndrome«



Agent 4125 kehrt zurück:
Ausführliche Informationen über den
neuen Epyx-Renner »Impossible
Mission II« im Aktuell-Teil dieser Ausgabe

Slalom	97
Die Muskelkater-Matte	98
Clu Clu Land	100
Pinball	100
Duck Hunt, Gumshoe	101
Lode Runner	102
Real Sports Tennis	102
Midnight Magic	103

Automatenspiele-Tests

Exzissus	104
R-Type	105
Pac-Mania	106
Oscar	108

Power-Tips – Hilfen für schwere Spiele

Vermeer, Wizball, Gryzor	52
Enduro Racer, Teddy Boy, Space Harrier, Transbot, Fantasy Zone, Alex Kidd	53
Alternate Reality - The Dungeon	54
Stiffli & Co., Trantor, Bubble Bobble, Mermaid Madness	55
Antiraid	56
The Bard's Tale, Mega Apocalypse, Wizball, Delta, Impact, Solomon's Key	58
Galaga, Rygar, Crystal Castles	59
Leser-Fragen	59
The Bard's Tale leicht gemacht (3)	60

Story

Sensible Software-Spezialisten: Interview mit Jonathan Hare von Sensible Software	64
Atari Games: Von Anfang an (3)	110

Allgemeines

Einleitung	3
Comic	62
Leserbriefe	66
Wettbewerb: Rastan-Automat zu gewinnen	82
Power Play-Classic: Archon	113
Vorschau	114
Impressum	114

Die Power Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests. Die Geheimnisse unseres Bewertungssystems, der Skala von 1 bis 10 und der drolligen Redakteursgesichter, lüften wir auf dieser Seite.

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automaten spielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung.

Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

Von 0 auf 10

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Videospiel. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außer-

dem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielereien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist.

Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automaten spielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

Wertungs-Geburt

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schon demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Heinrich Lenhardt hi					
Boris Schneider bs					

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Martin Gaksch mg					

Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version eigene Wertungen vergeben.

Abschließend ein paar Worte über einen Tester, der nicht in jeder Power Play vertreten ist: In mehreren Zuschriften wurde nach dem Schicksal von Gregor »gn« Neumann gefragt. Nun, es geht ihm gut und wir haben ihn nicht verstoßen. Da er für Happy-Computer einige Aufgaben im »Nicht-Spiele-Bereich« wahrnimmt, kann er nicht an jeder Power Play mitarbeiten. Wir haben Gregor jedoch sanft überredet, für die nächste Power Play wieder einige Spiele zu testen. (hl)

Faszinierende Spielewelt

Laß' Dich in eine abenteuerliche Spielewelt entführen:

alles, was Du dazu brauchst, ist ein C64 oder ein C128, die Spieldisketten – und schon kann die Reise losgehen!
Nutze Deine Joystick-Künste, indem Du sicher einen Weg aus dem Labyrinth findest. Bewahre Deinen kühlen Kopf in aufregenden Aktionszenen und Kampfduellen! Zeige Deine Fähigkeiten als Börsenmakler in lebensnahen Wirtschaftssimulationen! Beweise Deine Fähigkeiten als Präsident, Manager und Trainer eines Bundesligaklubs und und und...

**Die 64'er-Spielesammlung,
Band 1, 1987, 115 Seiten,
inklusive Diskette**

**Spiele-
sammlung**

Mit den 15 spannenden Spielen, der ausführlichen Anleitung sowie den farbigen Bildschirmfotos ist Dir ein fantastisches Spielerlebnis gewiß!
Billard: Einfühlwinkel – Ausfallwinkel. Wer das nicht behagt, hat es schwer bei dieser Mischung aus Tennis und Billard. **The Way:** Zu verschlungenen Pfaden gewähren sich Goldstücke und böse Geister, die es zu bekämpfen gilt. **Vogel 3:** Joystickprofi mit unglaublichem Visierblick und Trefferwinkel können die Punktekonten schwer mit Abschlußpromien belasten. **Firebug:** Hoffentlich fängt Dein Joystick nicht ebenfalls Feuer, wenn es heißt, die wertvollen Koffer aus dem brennenden Haus des Professors zu erwischen. **Pirat:** Taktik, Timing und gute Navigationskenntnisse sind Voraussetzung für ein bis zu 25 Jahre langes Piratenleben. **Wirtschaftsmanager:** Simulation aus den höchsten Etagen der Wirtschaft, nicht 1000 Stück, sondern ganze Firmen gehen über den Ladehorizont. **Vier gewinnt:** Einfach, aber gerade deshalb ein Spiel, das schnell zu Erfolgserlebnissen führt. **Brainstorm:** Mastermind stand Pate für dieses merkwürdigen Denkspiel. **Hyper-Chess:** Spiel Schach gegen einen C64. **Maze:** Wer die Übersicht behält und nicht kopflos herumspaziert, wird das Ziel erreichen. **Schiffe versenken:** Endlich eine faire Version dieses wehrbreitbaren Spiels, mit zusätzlichen Spielvarianten. **Händler:** Hier kannst Du deinen Geschäftssinn und Deine Risikobereitschaft unter Beweis stellen, ohne wirklich später am Hungerloch nagen zu müssen. **Börse:** Diese Spiel bietet wirklich einen hervorragenden Einstieg ins Börsenkarussell. Außerdem sind noch die Spiele **Vier in vier** und **Magic-Cups** enthalten.

Hardware-Anforderungen:
C64 oder C128 bzw. C128D (64er-Modul),
Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick.
Bestell-Nr. 90429 ISBN 3-89090-429-7

DM 39,-* (sfr 35,90*/6S 304,20*)

* Unverbindliche Preisempfehlung

**64'er Extra Nr. 4, Abenteuerspiele,
1987, 17 Seiten,
drei Disketten**

**Spiele-
sammlung**

Robox: Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure. Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben – in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robox genannt wurde, entstand der Halb auf alles Lebende. Er befehlt daher seiner Roboter-Armee, sämtliches Leben des Universums zu vernichten. Deine Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor ihrem sonst sicheren Tod zu bewahren. Wie Du das tust, bleibt Dir überlassen. **Scotland Yard:** Spannendes Kriminal-Adventure. Begib Dich auf spannende Verbrecherjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lasse Dich engagieren bei Scotland Yard. Verhöre Täterverdächtige, prüfe deren Alibi und verfolge die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Deine Beförderung zum Oberinspektor. Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruierst Du weitere Verbrechen und gibst damit Deinen Freunden harte Nüsse zu knacken.

3 Disketten (beidseitig beschriftet) für den C64/C128

Bestell-Nr. 38704

DM 29,90 * (sfr 24,90*/6S 299,-*)

Außerdem gibt es in der Software-Reihe x64'er Extras noch folgende Programme: **Best of Grafik Vol. 1, 3D-Grafik für C64, Grafik-Design, Tips & Tricks,** Bestell-Nr. 38701, DM 49,90* (sfr 44,90*/6S 499,-*) • **Best of Grafik Vol. 2, Scrolling für C64, Fractal-Landschaften, Business-Grafik, Grafik-Erweiterungen, Super-Drafter-Software,** Bestell-Nr. 38702, DM 39,90* (sfr 34,90*/6S 399,-*) • **Best of Grafik Vol. 3, Erweiterungen für Grafik und Spiele, 3D-Infinitum, Apfelmännchen, Super-Hardcopies,** Bestell-Nr. 38703, DM 39,90* (sfr 34,90*/6S 399,-*)

**Die 64'er-Spielesammlung,
Band 2, 1987, 98 Seiten,
inklusive Diskette**

**Spiele-
sammlung**

Auch der zweite Band der Spielesammlung mit 14 spannenden Spielen entführt Dich in eine fantastische Action-Welt.
Billard: Banden- oder Lochbillard, allein oder zu zweit, das ist hier die eine Frage. Wie Du die Kugeln dann einlochst, eine ganz andere. **Tantä:** Ein schnelles Auge und geschickte Hände am Joystick werden verlangt, um auch einmal eine Fontäne zu treffen. **Freihit:** Du bist auf einer Insel, gefangen im unsterblichen Verlies. Wie flüchtest Du zur Nachbarinsel? Der Weg wird schwierig, denn bis zu hundert Räume sind zu meistern. Ein Textadventure besonderer Klasse. **Apokalypse Now:** Ein Hubschrauber-Klassiker, ein Spiel mit tödlichem Ausgang – nicht unbedingt für Dich – aber nur, wenn Du am Joystick Präzisionsflügen vorweisen kannst. **Black out:** Ein Spielhölle für den C64. Reaktionsvermögen, eine ruhige Hand und ein bisschen Glück gehören schon dazu, um alle Blöcke abzuschließen. **Aquator:** Wasser, Wasser, Wasser, so weit der Bildschirm reicht. Nur schnell einen Damm errichten und fließig punkten, wenn man im Trockenen sitzt. **Tödliches Dioxin:** Du hast vier hochmoderne Hubschrauber und bist selbst ein wagemutiger, unerschrockener Pilot. Der Haken an der Sache ist die Fracht – tödliches Dioxin. **Libre:** Du siegest für die intergalaktische Föderation der Raumfahrer und rettest ein unabhängiges Sonnensystem. **Dasher:** Pac-Man stand Pate für dieses Spiel. Zu den bekannten Funktionen, wie Punkte fressen und Gegner vernichten, erhältst Du die Möglichkeit, eigene Spielfelder zu entwerfen und aufzubauen. **Bundesliga Manager:** Einer der 18 Bundesligaklubs wartet auf Dein Multitalent und Du hast wirklich möchte Mägel zur Hand, um erfolgreich zu agieren. Außerdem sind noch die Spiele **Golf, Zauberschloß, Steel Slab** und **Space Invader** enthalten.

Hardware-Anforderungen für Band 1 und Band 2:
C64 oder C128 bzw. C128D (64er-Modul), Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick.
Bestell-Nr. 90428 ISBN 3-89090-428-9

DM 39,-* (sfr 35,90*/6S 304,20*)

Markt & Technik

Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656. ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526. Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

Las Vegas - Stadt der Spieler

Eine Woche lang gehörte Las Vegas nicht nur den Roulette- und Poker-Spielern. Statt Spiel-Chips und Slot-Maschinen standen bei der Winter-CES Mikro-Chips und Joysticks im Mittelpunkt. Für Spiele-Fans gab es auf dieser Messe viele starke Neuheiten zu bestaunen.

Mekka der Spieler, Stadt der Neon-Lichter, Juwel in der Wüste: Las Vegas gehört zu den ungewöhnlichsten Städten der Welt. Und einmal im Jahr, Ende Januar, gesellen sich zu den Poker-Tischen und den einarmigen Banditen die Joysticks, Videospiele und Computer.

sich warten lassen. **The Games: Winter Edition** ist die Epyx-Version der olympischen Winter-Spiele in Calgary. Das neue Spiel soll nicht einfach nur ein »Winter Games II« werden. Noch mehr Detail-Treue soll für noch packendere Duell mit bis zu acht Spielern sorgen. Sieben Disziplinen, dar-

unter Eiskunstlaufen, Ski-Abfahrt, Rodeln, Eisschnelllaufen und Slalom, werden im fertigen Programm enthalten sein. Als besonderen Gag will man jede Disziplin so gestalten, wie man sie auch auf dem Bildschirm als Fernseh-Übertragung sehen würde. Beim Ski-Slalom wird man sogar zu Spielbeginn die Standorte für die Fernsehkameras bestimmen können.

von Epyx. Sie übernehmen die Rolle eines erfahrenen Polizisten, der gemeinsam mit einem »Rookie«, einem Polizeifrischling, einen Drogen-Ring auffliegen lassen will. Sie sitzen in einem Überwachungswagen und geben Ihrem Partner über Funk Anweisungen. Auf zwei Fernseh-Monitoren können Sie das Geschehen über versteckte Kameras beobachten.

Allerdings wird der Rookie Ihren Befehlen nicht immer gehorchen, Ihnen widersprechen und Fehler machen. Wenn Sie den Rookie falsch behandeln, wird er nicht aus diesen Fehlern lernen und kann den Fall höchstens als Leiche beenden. Das Adventure wird dank eines Menü-Systems komplett mit dem Joystick gesteuert. »L.A. Crackdown« soll im März für C64, MS-DOS und Apple II veröffentlicht werden.

Endlich: Fußball

Bald erscheint das erste Fußball-Programm von Epyx: Bei **Street Sports Soccer** wird auf Hinterhöfen und Straßen gekickt. Es wird hier keineswegs auf die genaue Einhaltung sämtlicher Fußball-Regeln geachtet. In jeder Mannschaft spielen drei Spieler (ein Torwart, zwei Feldspieler), die man sich zu Beginn aus einer Gruppe von Kindern aussuchen darf. Jeder Teenager hat seine besonderen Eigenschaften und Nachteile. Natürlich kann auch gegen den Computer gespielt werden. Epyx-Mitarbeiter beschreiben Street Sports Soccer als schnelles Geschicklichkeitsspiel mit sehr viel Joystick-Action. Street Sports Soccer soll es im April für C64, MS-DOS und Apple II geben.



Rennrodeln bei »The Games: Winter Ed.« (C 64)

Wir haben auf der CES nach den heißesten Spiele-Neuheiten gesucht und sind dabei auf so manchen Knüller gestoßen.

Eines der in Deutschland populärsten Softwarehäuser ist sicherlich **Epyx**. Die neuen Titel, die Epyx auf der CES vorstellte, sollen an den Erfolg von Titeln wie »Pitstop« und »California Games« anknüpfen.

Epyx hat vom amerikanischen olympischen Komitee die Rechte erhalten, die offiziellen Computerspiele zur Olympiade 1988 herzustellen. Gleichzeitig ist Epyx damit ein Sponsor für das amerikanische olympische Team geworden. Natürlich wird die Computer-Olympiade nicht lange auf

Nachfolger zu Winter Games

An der Entwicklung von »The Games: Winter Edition« nehmen ehemalige Athleten und Trainer der amerikanischen Olympia-Mannschaft teil, um die Realitätsstreuung der Disziplinen zu garantieren. Das Wintersport-Ereignis soll sich auf C64, MS-DOS-PCs und Apple II abspielen.

Ein Hauch von »Miami Vice« weht durch das Zimmer, wenn man **L.A. Crackdown** spielt, ein neues Grafik-Adventure



Eiskunstlauf bei »The Games: Winter Ed.« (C 64)



Für die Freunde der realistischen Mannschaftssport-Simulationen hat Epyx ein neues Eisen im Feuer: **The Sporting News Baseball** ist eine Baseball-Simulation, die in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Sportzeitschrift »The Sporting News« entstand. Ob weitere Simulationen zu anderen Sportarten unter dem Sporting-News-Logo erscheinen, steht noch nicht fest. Das realistische Baseball-Spiel ist auf jeden Fall für den Sommer geplant. Zuerst erscheinen sie für C64-, MS-DOS- und Apple II-Versionen.

Zu guter Letzt darf bei Epyx ein neues Autorennen nicht fehlen: **4x4 Off-Road Racing** ist ein Cross-Rennen durch unwegsames Gelände der USA. Sie können Ihren Geländewagen zu Spielbeginn mit allerlei Extras ausrüsten und müssen während der Fahrt auf Ihre Vorräte achten und Reparaturen ausführen. 4x4 soll im Sommer für C64, Amiga und MS-DOS erscheinen.

Mehr Sport von EA

Ein weiteres bekanntes amerikanisches Software-Haus ist **Electronic Arts**. Auch hier bemüht man sich um realistische Sport-Simulationen und hat sich zwei amerikanische Sportstars unter Vertrag genommen, um mit deren Hilfe

neue Spiele zu programmieren. **John Madden Football** für die Apple II-Computer soll im Frühjahr erscheinen. An einer Basketball-Simulation namens **Michael Jordan Basketball** wird noch gearbeitet.

Endlich: Bard's Tale II für Amiga

Im Frühling erscheinen gleich vier neue Rollenspiele von Electronic Arts: **Deathlord** ist ein Programm im »Bard's Tale«-Stil mit vielen Dungeons, Zaubersprüchen und Monstern. Ohne Magie und Monster kommt **Wasteland** aus, das nach einem Atomkrieg in

den USA spielt. »Wasteland« wird vom Interplay-Team, das »The Bard's Tale« schrieb, gestaltet. Zu guter Letzt wird es das lange erwartete **The Bard's Tale III** geben. Alle drei Programme kommen vorerst für Apple II und C64, Umsetzungen für andere Computer sind in Arbeit. Eine neue Umsetzung eines älteren Rollenspiels wurde ebenfalls angekündigt: **The Bard's Tale II** soll im Frühjahr für den Amiga erscheinen.

Viele Rollenspiele

Der vierte im Bunde ist **Future Magic**, ein Science-Fiction-Rollenspiel für MS-DOS-PCs. Future Magic spielt auf einem Sonnensystem mit drei bewohnbaren Planeten, das von unbekannten Gegnern angegriffen wird. Der Spieler muß herausfinden, wer der Angreifer ist, was er will und wie man ihn abwehrt. Future Magic erscheint für MS-DOS-Computer im Frühsommer, Umsetzungen sind noch nicht geplant. Als kleines Bonbon hat EA

noch angekündigt, daß Ende des Jahres **Starlight II**, die Fortsetzung zum PC-Rollenspiel-Hit, erscheinen soll.

Mit **Strike Fleet** erscheint bei Electronic Arts eine neue Simulation von Lucasfilm. Das Spiel wird ähnlich aussehen wie »PHM Pegasus«, der Spieler wird aber gleich eine ganze Flotte zu kontrollieren haben. Das Spiel ist in den USA bereits für Apple II und C64 erhältlich. Inzwischen hat auch ein Testmuster die Redaktion erreicht, so daß es einen Test in Power Play 4 geben wird.

Kleinkrieg per Telefon

Mit **Dan Bunten's Sport of War** steigt Electronic Arts in den Markt der Modem-Spiele ein. Sport of War ist ein schnelles Strategie-Action-Spiel, bei dem sich zwei Armeen gegenseitig vernichten wollen. Es wird fünf verschiedene Spielmodi geben sowie einen Editor für die Landkarten; auf denen die Kämpfe ausgetragen werden. Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten wollen, be-



Krimi live am Monitor »L.A. Crackdown« (C 64)



Über Stock und Stein bei »4 x 4 Off-Road Racing« (C 64)

nötigt jeder seinen eigenen C64. Die beiden Computer werden dann per 300-Baud-Modem gekoppelt. Über eine Telefon-Leitung kann also jemand aus Hamburg gegen einen Gegner in München spielen, ohne daß einer seine Wohnung verläßt. Nicht verschwiegen werden die hohen Telefonkosten, die dabei entstehen. Sport of War soll im Frühjahr für den C64 erscheinen.

Viel Aufsehen erregte die neue Amiga-Flugsimulation **Interceptor** von Electronic Arts. Bei Interceptor steuern Sie wahlweise eine F-18 oder eine F-16 durch sechs verschiedene Missionen. So sollen Sie beispielsweise das

Flugzeug des amerikanischen Präsidenten vor Angreifern beschützen, eine auf die USA zuesende Atom-Rakete zerstören oder verhindern, das Terroristen mit zwei gestohlenen F-16 ihren Luftraum verlassen. In *Interceptor* wurde die »Bay Area«, das Gelände von und um San Francisco mit vielen

Boot Camp (Combat School), Contra (Gryzor), Jackal, Iron Horse und Gradius (Nemesis). Zwei weitere Programme sind in Deutschland indiziert. In Europa werden diese Spiele vielleicht durch Ocean Software vertrieben, weil Ocean einige dieser Titel schon im Programm hat. Leider zeigte Ko-

nen Teil des Buches, die Abenteuer eines amerikanischen Atom-U-Bootes bei der Verteidigung Europas, wird man auf dem Computer nachspielen können. *Red Storm Rising* soll im März für C64 erscheinen, eine MS-DOS-Version ist für den Herbst geplant.

ST-Version soll in Kürze erhältlich sein, eine Amiga-Version wird noch dieses Jahr folgen. **Pirates** erscheint in diesen Tagen für MS-DOS und Apple II-Computer.

Wer einen kompletten Krieg auf dem Computer nachspielen möchte, kann die Computer-Umsetzung von **Harpoon** sicherlich kaum abwarten. *Harpoon* ist ein Brett-/Rollen-/Simulations-Spiel, das beispielsweise von der Navy als Übungsspiel für Offiziere eingesetzt wird. Das Spiel wurde von Red Storm Rising-CO-Autor Larry Bond entwickelt und von **Three-Sixty-Software** auf MS-DOS-PCs und Macintosh umgesetzt. Es soll im Sommer erscheinen.



Der »Interceptor« fliegt die Golden Gate Bridge an (Amiga)

Details als Fluggelände eingebaut. Neben den wichtigen Straßen, Brücken und Gebäuden hat man auch nicht vergessen, die Büros von Electronic Arts in San Mateo im Programm zu verewigen. Die schnelle 3D-Grafik, die durch die Darstellung von Schatten besonders realistisch wirkt, wird von vielen digitalisierten Sounds unterstützt. Die Amiga-Version von *Interceptor* soll im April erscheinen, weitere Umsetzungen sind noch nicht angekündigt.

nami auf der Messe nur die Nintendo-Versionen der Programme.

Die Russen kommen

Das amerikanische Simulations-Softwarehaus **Microprose** zeigte eine erste kurze Demonstration der neuen U-Boot-Simulation **Red Storm Rising**. Das Spiel basiert auf dem amerikanischen Bestseller von Autor Tom Clancy, in dem die Sowjetunion aufgrund einer wirtschaftlichen Katastrophe dazu gezwungen wird, den Westen anzugreifen. Ei-

Neue Umsetzungen

Zwei neue Umsetzungen älterer Microprose-Produkte wurden ebenfalls gezeigt. **Gunship** gibt es in einer erweiterten Version für den Atari ST. Superschnelle 3D-Grafik und ein neues Cockpit-Display sind die Hauptmerkmale dieser Hubschrauber-Simulation. Die



Schlacht um Frankfurt: »Red Storm Rising« (C 64)

Amiga unter Wasser

Nach mehr als zwei Jahren Verzögerung erscheint für den Amiga das Unterwasser-Action-Adventure **Return to Atlantis**. In den USA ist es jetzt schon erhältlich, einen genauen Test sollte es in der nächsten Power Play geben. Doch damit nicht genug für den Amiga: Im März erscheint eine Umsetzung von **World Tour Golf**, das durch besonders tolle Grafik beeindrucken soll.

Konami, bekannt als Hersteller von Spielautomaten, MSX-Spielen und Nintendo-Modulen, steigt jetzt in den Heimcomputer-Markt ein. Mehrere Konami-Automaten werden für C64, MS-DOS und Amiga umgesetzt. Die amerikanischen Titel (mit den europäischen in Klammern) lauten



»Wild Bill« Stealey, Boß von Microprose, Tom Clancy, Bestseller-Autor von »Red Storm Rising« und Sid Meler, Programmierer vieler Microprose-Spiele, darunter auch Red Storm Rising.

Zwei Neue von Cinemaware

Cinemaware, bekannt durch das Film-ähnliche Spiel »Defender of the Crown«, stellte zwei neue Programme mit noch besserer Grafik und gesteigertem Spielwitz vor.

Rocket Ranger ist eine typische Superhelden-Geschichte aus dem Jahre 1940. Ein amerikanischer Wissenschaftler findet einen seltsamen Raketen-Gürtel und einen Armband-Computer. Dieses Material stammt aus dem 21. Jahrhundert; die Welt wird zu diesem Zeitpunkt von den Nazis beherrscht. Diese haben mit Hilfe von außerirdischen Kollegen den zweiten Weltkrieg ge-



MAGIC BYTES

sucht PROGRAMMIERER

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission Elevator, Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

Wir können Ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage, Ihre EIGENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben.

Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible.

Bewerbungen bitte schriftlich an:
micro-partner

Goethestraße 1 · D-4830 Gütersloh 1
Telefon: 05241/1834 · Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch gerne telefonisch zur Verfügung.

wonnen. Eine Gruppe von freizeitsliebenden Wissenschaftlern aus der Zukunft hat Ihnen den Gürtel per Zeitmaschine zukommen lassen. Mit dem Raketen-Gürtel verwandeln Sie sich in den furchtlosen »Rocket Ranger«, der die Weltgeschichte wieder ins richtige, uns allen bekannte Lot rücken soll. Das Abenteuer führt Sie nicht nur quer durch die Erde sondern auch auf den Mond und in den Weltraum.

Kino-Vergnügen ab. Beide Spiele erscheinen bald für den Amiga, Umsetzungen für C64, MS-DOS und Atari ST sind in Arbeit.

Broderbund bietet mit **Where in Europe is Carmen Sandiego** die dritte Verbrecherjagd mit Lern-Effekt an. Diesmal soll man die Bande von Carmen daran hindern, wertvolle Kunstschätze aus Europa zu klauen. Während des Spielens lernt man ganz nebenbei

gegen drei Computergegner antritt. Neben einigen »normalen« Poker-Spielern können Sie auch gegen »Gorbi«, »Ronnie« und »Maggie« antreten, die nicht nur entfernte Ähnlichkeit mit den Politikern Gorbatschow, Reagan und Thatcher haben. Helmut Kohl wurde leider nicht in das Programm integriert. Card Sharks erscheint für C64, MS-DOS und Apple II.

In **The Train** müssen Sie als Mitglied der französischen Resistance im zweiten Weltkrieg einen deutschen Zug entführen und heil den Alliierten übergeben. Das Spiel verspricht viel Action, was hier leider auch ungemein viel Schießerei auf Soldaten und Flugzeuge bedeutet. The Train erscheint für C64, MS-DOS, Amiga und Macintosh.

Bei **Power at Sea** sind Sie Kapitän eines amerikanischen Zerstörers im zweiten Weltkrieg und müssen die japanischen Truppen zurückdrängen. Es erscheint für C64, MS-DOS und Amiga.

Infocom(ics)

Infocom macht Infocomics. Mit dieser neuen Reihe beginnt Infocom, neben den Text-Adventures auch zahlreiche andere Produkte zu produzieren. Infocomics sind Comics auf Diskette. Der Spieler kann die Handlung der Comics nicht beeinflussen, deswegen sind sie auch keine richtigen Spiele.

nügt ein Tastendruck. Die Infocomics bieten eine sehr einfache, aber durch geschickte Animation sehr wirkungsvolle Grafik. Durch verschiedene neuartige Algorithmen kann man einen filmartigen Comic von etwa fünf Stunden Länge auf eine Diskette zusammenpacken. Infocomics entstehen in Zusammenarbeit mit Tom Snyder Productions, einem führenden Software-Haus für Lern-Programme.

Das Buch zum Spiel

Ein weiteres Neuland betritt Infocom mit den Infocom-Romanen. Die Storys verschiedener Adventures werden sich demnächst als Bücher nachlesen lassen. Schon bald erscheinen die Romane zu »Wishbringer« und »Planetfall«. Außerdem hat Infocom ein Rollenspiel in Arbeit, das ohne Computer gespielt werden soll. Natürlich wird Infocom auch weiterhin Adventures produzieren. Für 1988 sind fünf neue Titel angekündigt. Als Überraschung wurde bekanntgegeben, daß demnächst eine vollständig deutsche Version von »Zork« auf den Markt kommen soll.

Activation zieht sich in Amerika immer mehr aus dem Spiele-Geschäft zurück. Lediglich zwei neue Titel gab es zu sehen, die auch nicht von Activation selbst entwickelt wurden: Gamestar zeigte das Box-Spiel **Star Rank Boxing II** für C64 (die Fortsetzung zu dem in Europa »Barry McGuigans Boxing« benannten Spiel) und von New World Computing kommt **Might and Magic**, ein Rollenspiel, das an Komplexität »The Bard's Tale« übertreffen soll. Beide Programme sind in den USA bereits auf dem Markt, Tests in Power Play sind sehr bald zu erwarten.

Videospiel-Fieber: Software-Flut für Nintendo

Wenn man den Erfolg einer Firma an der Größe eines Messestandes auf der CES ablesen kann, dann hat Nintendo das Geschäft des Jahrhunderts gemacht. Auf einem Messestand, der etwa die Größe mehrerer Tennisplätze hatte, stellten Nintendo und ein knappes Dutzend anderer Firmen neue Module für die Videospiel-Konsole »Nintendo Entertainment System« vor.



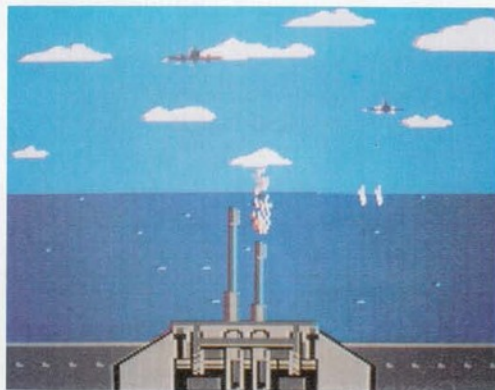
Slapstick-Komik mit den »3 Stooges« (Amiga)

Die **Three Stooges**, eine amerikanische Komiker-Truppe aus den 30er Jahren, die bei uns im Kinderprogramm zu bewundern waren, sind die Hauptdarsteller im nächsten Cinemaware-Spiel. Ein böser Kredit-Hai will einer armen Witwe und deren drei reizenden Töchtern das Haus pfänden, wenn sie nicht schleunigst ihre Schulden bezahlen. Die drei Stooges machen sich sofort auf den Weg, um das Geld aufzutreiben.

In diesem Spiel findet man alles, was eine alte Slapstick-Komödie ausmacht: Tortenschlachten, Verfolgungsjagden, alberne Kalauer und viele kleine Überraschungen. Höhepunkt des Spiels ist eine Krankenhaus-Szene, bei der die drei Stooges in einer wilden Jagd einen Krankenhaus-Korridor durchqueren. Die Grafik zeigt das angerichtete Chaos so deutlich, das man vor lauter Lachen nicht mehr zum Spielen kommt.

Beide Cinemaware-Produkte bieten erstaunliche Grafik und Animation. Dank neuer Pack-Algorithmen konnte man bis zu dreimal soviel Grafik auf die Disketten stopfen wie bei den bisherigen Cinemaware-Titeln. Viele digitalisierte Sounds runden das interaktive

viele Fakten über europäische Länder, was nicht nur im Erdkunde-Unterricht von Vorteil sein kann. »Where in Europe...« erscheint für C64, Apple II und MS-DOS.



Seeschlacht auf C 64 »Power at Sea«

Pokern mit Gorbi

Accolade, bekannt durch »Test Drive«, erstaunt wiederum durch ungewöhnliche Produkte. **Card Sharks** ist eine Poker-Simulation, bei der man

Allerdings kann man die Story dank einer »interaktiven Kamera« aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Wenn man also mal sehen möchte, wie die Handlung aus der Sicht des Bösewichts weitergeht, ge-

CHAMPIONSHIP SPRINT™

»Mit SuperSprint
ist es Electric Dreams
gelungen, uns bis spät
in die Nacht am
Bildschirm zu fesseln«
MANFRED KLEINMANN
ASM

**ABER SUPERPRINT
WAR NUR DER ANFANG!
JETZT KOMMT**

**CHAMPIONSHIP
SPRINT™ UND**

**DER SPANNUNG SIND
KEINE GRENZEN GESETZT.**

**KONSTRUIEREN SIE IHRE EIGENE
RENNSTRECKE! EINE?**

**NEIN!
TAUSENDE!**

ATARI

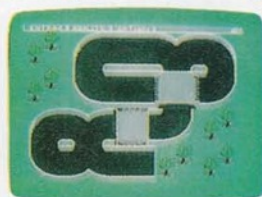
© 1986 Atari Games Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

**ERHÄLTICH FÜR COMMODORE 64 DISKETTE
UND SCHNEIDER CPC CASSETTE UND DISKETTE.**

Activision Deutschland GmbH, Postfach 76 06 80,
2000 Hamburg 76. Graumimporte enthalten keine deutsch-
sprachigen Anleitungen. Exklusiv Distributor: Ariolasoft.
Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG



**ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE**



1988 wird es in Amerika zirka 100 neue Module geben, die schon erschienenen nicht mit eingerechnet. Fast alle der knapp 20 Firmen, die Nintendo-Module produzieren, schöpfen das von Nintendo gesetzte Limit von fünf Modulen im Jahr voll aus. Konami gründete sogar eine neue Software-Firma namens Ultra, um weitere fünf Module im Jahr herausbringen zu können. Ultra soll neben Konami-Titeln auch andere Programme für Nintendo vertreiben, darunter beispielsweise die Nintendo-Version von **Skate or Die** von Electronic Arts.

Leider ist bei all diesen Fremdherstellern noch nicht genau geklärt, wie und wann die Module auf den deutschen Markt kommen werden. So bleibt in Deutschland der große Software-Segen noch aus. Zwei neue Module von Nintendo, die noch im Frühjahr in Deutschland erscheinen sollen, haben wir uns auf der Messe genau angesehen.

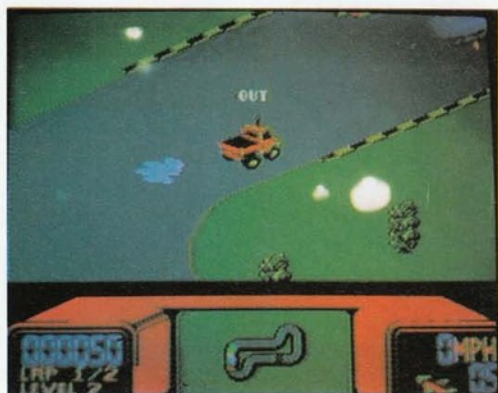
Renn-Nintendo

Rad Racer ist ein Autorennen im Stile von **Out Run**. Über Hügel und durch Kurven geht ein Rennen gegen die Zeit. Wer nicht innerhalb bestimmter Zeiten an den Etappenzielen angekommen ist, scheidet aus. **Rad Racer** bietet im Gegensatz zur Sega-Version von **Out Run** eine völlig fließende 3D-Grafik bei Kurven und Hügeln. Das Nintendo-System läßt hier wirklich seine Muskeln spielen, was das Fahr- und Spielgefühl natürlich gewaltig hebt. Die eigentliche Überraschung kommt aber, wenn man während des Rennens den »Select«-Knopf drückt. Auf einmal verschieben sich die Bildschirmfarben, das Auto und die Strecke sind kaum noch zu erkennen – solange man nicht die kostenlosen beiliegende Rot/Blau-Brille aufsetzt, die **Rad Racer** in ein 3D-Spiel verwandelt!

Auch das andere Rennspiel ist nicht ohne: **R.C. Pro-Am** ist

ein Autorennen mit ferngesteuerten Spielzeug-Autos. Das Nintendo-JoyPad wird bei diesem Spiel quasi zur Fernsteuerung. Ein Spieler tritt gegen

gab es Musik, Boxkämpfe, gutes Essen und noch mehrere geladene Gäste, hauptsächlich amerikanische Nintendo-Händler.



»R.C. Pro-Am« ist ein ferngesteuertes Autorennen (Nintendo)

drei Computer-Gegner an und muß, ähnlich wie bei **»Super Sprint«**, immer als erster durchs Ziel kommen, um die nächste Rennstrecke fahren zu dürfen. Auf der Strecke können Extras eingesammelt werden, die das Auto entsprechend verbessern. Auf dem Bildschirm wird immer nur ein kleiner Teil der Strecke gezeigt, der fließend in alle Richtungen gescrollt wird.

Bei Nintendo tut sich auch einiges an der Hardware-Front. Man arbeitet beispielsweise an einem neuen Joystick, der mit dem Daumen der linken Hand gesteuert wird. Außerdem hat man einen Joystick in Arbeit, der komplett mit Mund und Kinn gesteuert werden kann. Man möchte mit diesem Joystick auch Behinderten den Einstieg in die Videospiele ermöglichen.

Zu guter Letzt wurde bei Nintendo gefeiert. In einer zur Disco umgebauten Lagerhalle

Für das Sega Master System werden über zehn neue Module von **Sega** in den nächsten Wochen erscheinen. Der Messe-Hit war **Afterburner**, das erste 4-Megabit-Cartridge. Wir bringen bereits in dieser Ausgabe einen exklusiven Testbericht im Videospiel-Teil.

Sega setzt auf 3D

Neben **Afterburner** konzentrierte man sich bei Sega auf die 3D-Brille und die neue 3D-Software. So wird es beispielsweise **Space Harrier II** geben. Neben vielen neuen Levels bietet die Fortsetzung zu **Space Harrier** echte 3D-Grafik, sofern man die Sega-Brille besitzt. **Maze Hunter** ist eine »Gauntlet«-Variante, bei der man auch über Treppen auch nach oben und unten wandern kann. **Zaxxon 3D** lehnt sich an den alten Spielhallen-Hit **Zaxxon** an. Allerdings blickt man hier nicht aus der Vogel-

perspektive aufs Spielfeld, sondern sieht, wie bei **Space Harrier**, die Gegner auf den Spieler zufliegen. Als letztes 3D-Spiel wurde **Blade Eagle** gezeigt, ein Action-Spiel mit Extra-Waffen.

Aber auch wer keine 3D-Brille hat, braucht keine Angst vor Langeweile zu haben. Als neue Spielhallen-Umsetzung steht **Alien Syndrome** ins Haus, das wir ebenfalls schon in dieser Ausgabe testeten. Eine geschickte Mischung aus Adventure, Action- und Geschicklichkeitsspiel ist **Super Wonder Boy: Monster Land**, das nicht mehr viel mit dem ursprünglichen Wonderboy zu tun hat und sich am ehesten noch mit Nintendos »Legend of Zelda« vergleichen läßt. Segas Antwort auf »Super Mario Brothers« lautet **Alex Kidd – The Lost Stars**, ein spannendes Jump-and-Run-Spiel mit vielen versteckten Extras. Und auch an die Fans von »Pac Man« hat man gedacht: **Fantasy Zone: The Maze** lehnt sich stark an diesen Klassiker an und bietet auch zahlreiche Tricks und Extras.

Wer auf starke Action steht, findet in **Aleste** eines der schnellsten Schieß-Spiele mit Extra-Waffen. Die neun Leben sind bei diesem Spiel schnell futsch. Das »Terra Cresta«-ähnliche Spiel bietet Scrolling in unterschiedlichen Geschwindigkeiten und viele bunte Gegner-Sprites. In **Penguin Land** spielen Sie einen Pinguin, der ein Ei durch viele Gefahren schieben muß, ohne es zu beschädigen. Dieses Spiel soll als erstes Sega-Modul die Möglichkeit bieten, einen Spielstand in Batterie-gepufferten RAM zu speichern. Es soll auch ein Level-Editor eingebaut werden.

Für die nächsten Monate sind außerdem zwei Action-Adventures, **Aytec Adventure** und **Cube Zone** sowie die ersten beiden Rollenspiele, **Warriors Quest** und **Fantasy Star** angekündigt. (bs)



Neue Sega-Module (von links nach rechts)
»Fantasy Zone: The Maze«, »Super Wonder Boy: Monster Land« und »Aleste«



Die Atari ST-Besitzer dürfen sich auf ein Spiel von Jeff Minter freuen. »Revenge II«, der Nachfolger zu »Attack of the Mutant Camels«, soll demnächst für diesen Computer erscheinen. (mg)

te findet man unter anderem die Spielhallen-Songs von »Afterburner«, »Alien Syndrome« und »Super Hang-On«. Es ist ein Jammer, daß die Platte in Deutschland nicht erhältlich ist, denn die Musik ist wirklich hörenswert. (mq)

Außerdem wird Dugeon Master in einer komplett deutsch übersetzten Version (Handbuch und Bildschirm-Texte) für den ST und den Amiga erscheinen. Geplanter Erscheinungstermin: April. Über die deutschsprachige Version werden wir in einer der nächsten Ausgaben genauer berichten.

(bs)

15

Impossible Mission II: Elvin schlägt zurück

»Another visitor! Stay a while... stay forever!«. Diese freundlichen Worte werden noch vielen C64-Besitzern in den Ohren klingen. Die glasklare Stimme, die die bedeutsamen Worte spricht, gehört dem Superkurken Elvin Atombender. Er hat einen teuflischen Plan ausgeheckt: Er will alle Atombomben der Welt zugleich explodieren lassen.

Elvin verschanzt sich in einer Festung und läßt sich von einigen hundert Robotern bewachen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Agenten 4125, der sich aufmacht, um die Welt zu retten. Dazu muß er verschiedene Puzzleteile in schwerbewachten Räumen finden und sie in der richtigen Reihenfolge zusammenfügen.

Das war die Handlung des Software-Klassikers »Impossible Mission«, der 1984 erschien und schnell zum Kultspiel wurde. Es bestach durch eine fantastische Sprachausgabe, gute Grafik, viel Spielwitz und ein Spritze, das wohl den schönsten Salto der gesamten Sprite-Geschichte sprang. Noch heute ist »Impossible Mission« eines der beliebtesten Geschicklichkeits- und Plattformspiele. Jetzt, nach vier langen Jahren, kehrt Agent 4125 zurück – und mit ihm der Obermiesling Elvin Atombender.

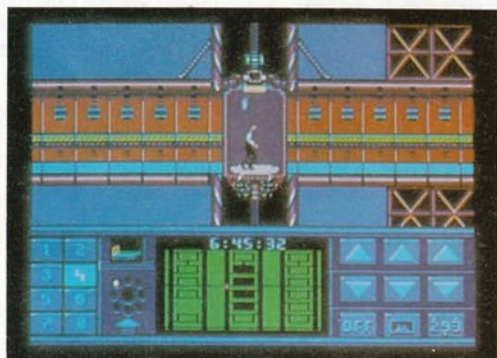
Der Böse mit dem Turm-Komplex

Diesmal hat er sich in einen neuen Komplex zurückgezogen, der aus fünf bis acht kleineren Türmen besteht. Die Anzahl der Türme ist je nach Computertyp verschieden. Jeder Turm hat eigenes Szenario: Eine Autowerkstatt und ein Trainingsraum sind nur zwei davon. Da die Räume übereinander liegen, kommt man nur mit einem Lift in die einzelnen Zimmer. Und da geht's hoch her: Agent 4125 muß in den Räumen verschiedene Einrichtungsgegenstände untersuchen, in denen er manchmal Nummern finden kann. Hat er alle Nummern in der richtigen Reihenfolge gefunden, öffnet

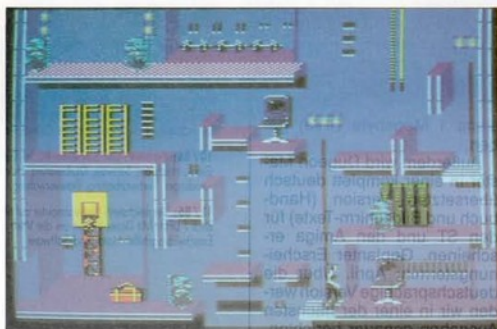
Der Joystickkiller »Impossible Mission« ist wieder da. In »Impossible Mission II« gibt es jede Menge neuer Action.



Zurück aus der Zukunft: Agent 4125 ist wieder da... (C64)



... um dem alten Rivalen Elvin Atombender... (ST)



... endgültig das Handwerk zu legen (CPC)

sich der Verbindungsgang zum nächsten Turm.

Aber es wird ihm nicht leicht gemacht. Elvin hat seine Robot-Armee um ein paar neue Modelle erweitert. Es gibt zum Beispiel einen »Pusher«, der den armen Agenten gnadenlos ins nächste verfügbare Loch schubst. Ein anderer ist nur damit beschäftigt, die Plattformen in den Zimmern zu verstellen. Das kann mitunter zu bösen Überraschungen führen: Hinter einem prescht ein Roboter heran, der Lift ist nicht da und vor einem gähnt ein Abgrund.

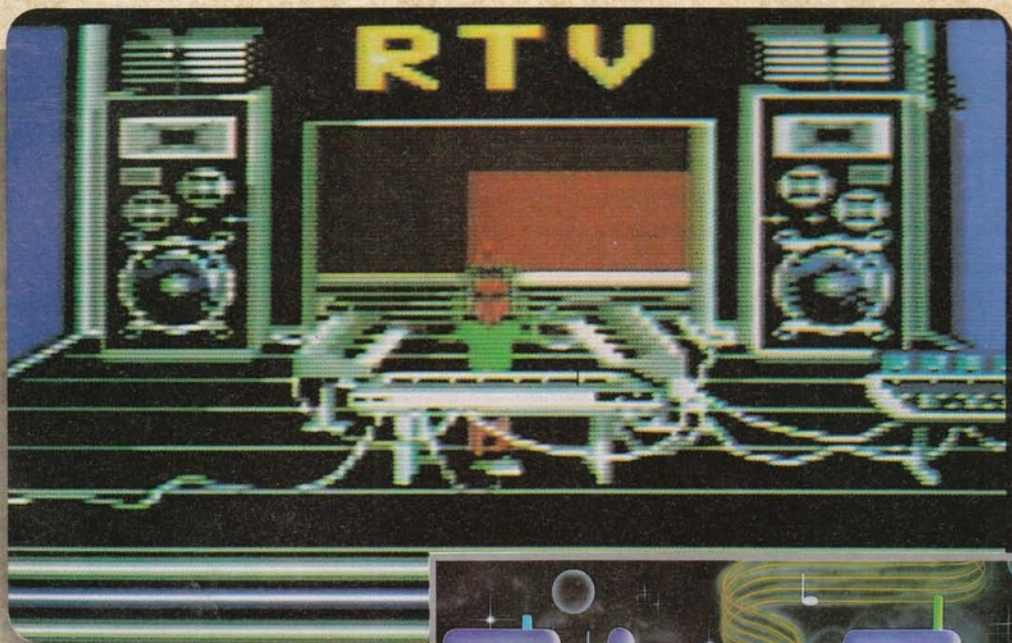
Alte Bekannte und neue Extras

Man bekommt es auch wieder mit alten Bekannten zu tun: Killer-Robots, die Stahlen abfeuern und andere, bei denen ein Kontakt ausreicht, um den Agenten ins Jenseits zu befördern. Wie auch schon beim Vorgängerspiel hat man unendlich viele Leben, dafür wird einem bei jedem »Kill« kostbare Zeit abgezogen.

Von Zeit zu Zeit findet man auf seiner Suche verschiedene Extras. Mit diesen kann man sich einigermaßen der Roboter-Übermacht erwehren, denn peinlicherweise hat Agent 4125 seine Walthier PPK zu Hause gelassen und steht gelassen, aber völlig wehrlos da. Die Extras wird man an Terminals los, die in fast jedem Zimmer herumstehen. Man kann die Roboter kurzfristig abschalten, die Lifte in die Ausgangsposition zurückstellen oder Zeitbomben legen. Einige andere Extras werden für freudige Überraschungen sorgen.

Roger Swindells von Epyx kam extra aus Birmingham, um uns das Spiel auf Atari ST, C64 und Schneider-CPC zu zeigen. Alle Versionen machen einen sehr farbenfrohen und detaillierten Eindruck; eine MS-DOS-Umsetzung ist ebenfalls angekündigt.

Wenn Impossible Mission II fertig ist, werden wir es ausführlich testen. Es soll im Frühjahr erscheinen und je nach Computertyp und Datenträger etwa zwischen 35 und 75 Mark kosten. (al)



AUTOGRAMM? — NA KLAR!

Der Hit ist gelandet, vor Autogramm Wünschen können Sie sich kaum noch retten. Alles kein Problem mit TO BE ON TOP — dem Hitparaden-simulator!

Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Zunächst sind Sie ein notorisch abgebrannter Schüler mit viel Talent. Nun gilt es, ohne Geld, ohne Beziehungen und ohne Erfahrung einen Hit zu komponieren und diesen an eine Plattenfirma zu verkaufen.

Das völlig neue Spielprinzip wird auch Sie begeistern. Eine Kombination aus Komponieren, Action und Strategie sorgt für viel Abwechslung und Spaß. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!

TO BE ON TOP ist das neue Produkt von CHRIS HULSBECK. Wer Chris kennt, wird sicher wissen, daß fantastischer Sound mit fünf Stimmen und digitalisierten Effekten sowie eine tolle Grafik selbstverständlich sind. Sogar eine komplette Hitparade mit zehn Musikstücken wird mitgeliefert.

Was meint die Presse?

ASM (Carsten Borkmeyer): „Ein origineller Augen- und Ohrenschmaus vom Soundmagier Chris Hulsbeck“. „TO BE ON TOP setzt neue Maßstäbe“.

TO BE ON TOP gibt es für den COMMODORE 64 und demnächst stark erweitert auch für den AMIGA.



VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88

Nintendo-Hits aus der Spielhalle

In Japan gibt es seit einigen Monaten zwei neue Umsetzungen aktueller Spielautomaten-Knüller für das Nintendo Entertainment System, über die wir Euch vorab informieren wollen.

Nach der grandiosen Nintendo-Version von »Nemesis« waren wir natürlich auf den Nachfolger »Salamander« sehr gespannt. Die Programmierer von Konami haben ein Kunststück fertiggebracht: die Nintendo-Version von Salamander gleicht dem Automaten-Original wie ein Ei dem ande-

ren. Zwei-Spieler-Modus, Grafik und Sound sind identisch. Salamander ist nach einstimmiger Meinung der Redaktion momentan das Non-Plus-Ultra der Ballerspiele. Die farbenfrohe Grafik ist hervorragend gezeichnet und ebenso gut animiert. Dazu gesellen sich knackige Musikstücke und tolle Sound-Effekte. Die fünf Stimmen des Nintendo-Soundchips lassen ihre Muskeln spielen. Eindrucksvoller wurden die Fähigkeiten des Nintendo-Videospiels bis jetzt noch nicht unter Beweis ge-

stellt. Leider ist noch nicht geklärt, ob und wann Salamander in Deutschland erhältlich sein wird.

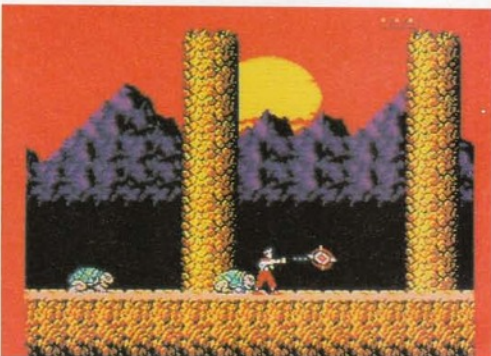
»Rygar«, das vor kurzem auch für den C64 erschienen ist, unterscheidet sich auf dem Nintendo nur geringfügig vom Arcade-Original. Mit der mü-

viele Objekte auf dem Bildschirm sind. Ob Rygar bei uns erscheint, ist auch noch nicht entschieden.

Zum Schluß noch ein Wort in eigener Sache: Den angekündigten Test des Nintendo-Moduls »Metroid« mußten wir aus Platzgründen auf die nächste



Die Nintendo-Version von Salamander sorgt für Ballerspaß mit Extra-Waffen



Kreissagen-Experte Rygar zeigt, was die Videospiel-Konsole alles an Grafik-Power drauf hat

den C64-Version hat die Nintendo-Umsetzung zum Glück nicht viel gemeinsam. Die vielen Level des Automaten sind größtenteils vorhanden und grafisch sehr unterschiedlich. Leider flimmern die Sprites manchmal, wenn sehr

Ausgabe verschieben. Schuld daran war der Fitneß-Teppich (siehe Test im Videospiel-Teil), der kurz vor Redaktionsschluß eintraf und dessen Text kurzfristig aus Aktualitäts-Gründen den Vorzug erhielt.

(mg)

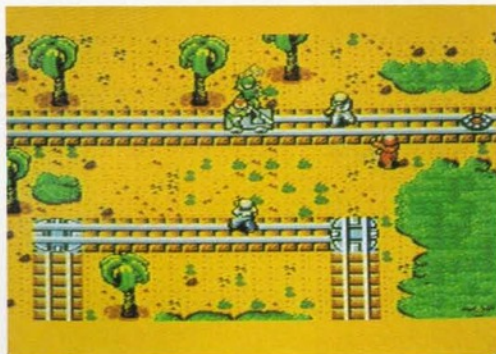
Flotter Flächen-Füller

Neues aus den Kingsoft-Labors: Bei dem deutschen Softwarehaus fehlt man gerade an den letzten Details von »Maniax«. Dieses Geschicklichkeits-Spiel soll für Amiga, Atari ST, C64 und Plus/4 erscheinen. Das Spielprinzip basiert auf dem Automaten-Hit »Super Qix«. Man steuert einen Cursor mit dem Flächen ausgefüllt werden sollen. In den Flächen erscheinen zur Belohnung Teile eines toten Bildes. Schafft man ein Level, bekommt man ein neues Bild zum Ausfüllen vorgesetzt. Diverse Monster behindern den Spieler nicht zu knapp, doch man kann auch Extras wie Schüsse oder mehr Tempo aufsammeln.

Die Grafiken der Amiga- und ST-Version stammen von dem deutschen Pixelkünstler-Duo »Wagner Brothers« und sahen in einer Demo-Version bereits hervorragend aus. (hl)



Amiga-Grafik vom Feinsten verspricht der Qix-Clone Maniax von Kingsoft



Überharte Lichtpistolen-Action: Segas Rescue Mission wird nicht in Deutschland erscheinen

Nichts für Deutschland

Ariolasoft, der deutsche Distributor des Sega Master Systems, wird das Sega-Modul »Rescue Mission« in Deutschland nicht veröffentlichen.

Grund dafür ist die brutale Handlung des Spiels, in dem

mit der Lichtpistole Level für Level auf feindliche Dschungel-Kämpfer geschossen wird. Damit Sega-Fans zumindest mal sehen, was sie versäumen, haben wir ein Bildschirmfoto von dem Programm »geschossen«.

(mg)

Mehr von Melbourne House

Mastertronic ist seit einiger Zeit mit dem Label Arcadia auch im Spielautomaten-Geschäft aktiv. Die Geräte basieren bekanntlich auf der Amiga-Hardware. Demnächst wird die Softwarefirma Melbourne House, die Mastertronic gehört, die Spielhallen-Titel von Arcadia für verschiedene Computer veröffentlichen.

Das Extrawaffen-reiche Ballerspiel »Xenon« kommt für Atari ST und Amiga. »Rockfords«, das auf »Boulder Dash« basiert, wird für MS-DOS, Atari ST und Amiga veröffentlicht. »Roadwars« ist für

Atari ST, Amiga, C64 und Spectrum angekündigt. Der MS-DOS-Hit »Metropolis« wird für Atari ST und Amiga umgesetzt. »Aaargh« kommt für C64, MS-DOS und Amiga. »Dreadnaught« soll für Amiga, Atari ST und C64 erscheinen. Mit »Double Dragon« (der Adaption eines Tai-to-Automaten) darf für C64, Spectrum, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und MS-DOS gerechnet werden.

Die Versionen für 16-Bit-Computer sollen zirka 70 Mark, die Umsetzungen für die 8-Bit-Rechner knapp 40 Mark kosten.

(mg)

Sega-Dauerfeuer

Hand aufs Herz: Welchem Sega-Freak haben noch nie die Finger vom vielen Feuerknopf-Drücken geschmerzt? Vor allem bei den beiden »Fantasy Zone«-Cartidges wäre Dauerfeuer sehr vorteilhaft. Abhilfe schafft ein kleiner Zusatz für das Sega Master System, der im März auf den Markt kommt. Das »Rapid Fire Unit« wird zwischen Grundgerät und Joypad gesteckt. Mit zwei Schaltern kann man für jeden Feuerknopf einzeln Dauerfeuer einstellen. Der praktische Finger-Schoner soll 20 bis 30 Mark kosten und wird in Deutschland von



Ballern ohne Blasen mit »Rapid Fire«

Ariolasoft vertrieben. Er wird dort erhältlich sein, wo man auch die Sega-Konsole und Sega-Module bekommt. (mg)

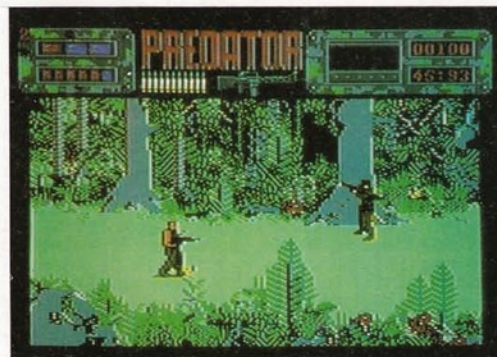
Arnold läßt die Muskeln schwellen

Arnold Schwarzenegger, der berühmte-berühmte Grazer Muskelmann, darf jetzt mit seinem österreichischen Bodybuilding-Charme auch Computerspiel-Fans verzaubern. Activision setzt seinen letzten Kassenschlager »Predator« für Atari ST, C64,

Handlung setzt allerdings erst dann ein, wenn alle Mitglieder bis auf Schwarzenegger bereits das Zeitliche gesegnet haben. Also sieht man nur ein Arnold-Sprite auf dem Bildschirm, das allerdings jeden Bodybuilder in wohlproportionierte Entzückung versetzen



Ein Muskelmann auf Monstersuche: Arnold auf dem ST...



...und auf dem Commodore 64

Schneider CPC und Spectrum um.

In diesem Dschungelfilm mit Science-fiction-Einlage kämpft sich der coole Major Dutch Schaefer (Arnold) mit seiner nicht minder coolen Crew durch den Dschungel, um ein paar Gefangene zu befreien. Es begegnet ihnen ein übler Außerirdischer mit dem Charme eines Holzhammers. Nach und nach werden Schaefers Mannen von dem schlabgrigen Alien gekillt. Zu guter Letzt sind nur noch Arnold sowie jede Menge Mordwaffen übrig und der große Showdown beginnt (wie's ausgeht, wird nicht verraten!).

Activision bringt jetzt das Computerspiel zum Film. Die

wird. Arnold hat in dem Spiel genau das zu tun, was er sonst auch immer macht: grimmig dreinschauen, durch die Wälder stapfen, kräftig draufschlagen und futuristisch aussehende Waffen benutzen. Da außerdem eine Menge Hecken-schützen aus dem Hinterhalt ballern, hat man jede Menge zu tun, um zu überleben.

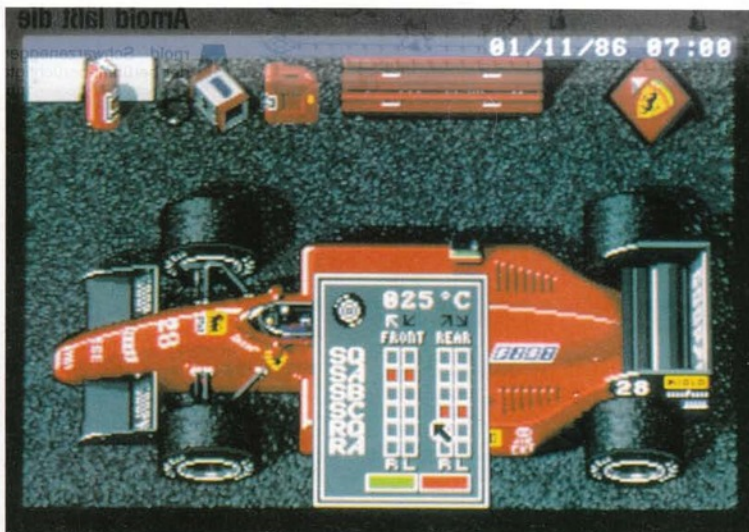
Das Spiel-Design stammt von dem Softwarehaus System 3, das schon mit »The last Ninja« die Fans an den Rand des Joystick-Wahnsinns brachte. Man darf also gespannt sein, was man in Predator alles erleben wird. Sobald wir ein fertiges Muster erhalten, werden wir es natürlich ausführlich testen.

(al)

Der Ferrari läßt sich Zeit

Neues von einem Spiel, das wir in dieser Ausgabe eigentlich bereits testen wollten. Das »Ferrari Formula 1«-Autorennen von Electronic Arts wird nach diversen Verzögerungen voraussichtlich erst im April für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS-PCs veröffentlicht werden.

Ferrari Formula 1 ist kein reines Geschicklichkeitsspiel. Der Spieler fährt eine ganze Grand-Prix-Saison lang um den Sieg in der Weltmeisterschafts-Wertung. Um in einem Rennen auf einen guten Platz zu kommen, muß er natürlich zunächst seinen Ferrari auf Vordermann bringen. Dazu gehören Tests im Windkanal genauso wie die richtige Motor-Einstellung. Trainingsrunden, Boxenstops mit Reifenwechsel und viele andere Spielelemente runden die komplexe Rennsimulation ab. (mg)



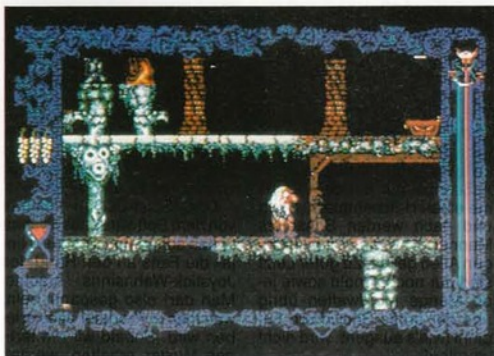
Verhinderte Formel 1-Mechaniker dürfen sich bald am Ferrari austoben. Hier wird bei der Amiga-Version getunt und gefummelt, bevor man sich ins nächste Rennen stürzt.

Panther und Vampire

Das deutsche Softwarehaus Magic Bytes hat für den März zwei neue Programme angekündigt. »Pink Panther« ist das Spiel zur beliebtesten Zeichentrickserie »Der rosarote Panther«. Titelheld Paulchen Panther muß versuchen, als Diener in Häusern wohlhabender Bürger unterzukommen. Sein Ziel ist es, eines Nachts alles Wertvolle mitgehen zu lassen. Ob es von Vorteil ist, daß seine Herren immer Schlafwandler sind? Klar, daß Sie die Rolle von Paulchen übernehmen.

»Vampire's Empire« ist ein Action-Spiel im Schloß des Grafen Dracula. Sie müssen einen Lichtstrahl zum Grab des Grafen führen. Trifft ihn das Sonnenlicht, zerfällt er zu Staub. Allerlei eigenartige Geschöpfe werden Ihnen dabei im Weg sein. Ein Grafik-Demo der Amiga-Version sah schon vielversprechend aus.

Beide Spiele werden für C64, Schneider CPC, Atari ST und Amiga erscheinen. Die Preise schwanken je nach Computer und Datenträger zwischen 30 und 60 Mark. (mg)

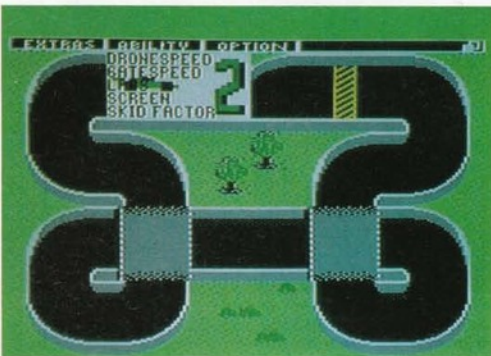


Vampire sind auch nur Menschen: Die Amiga-Version von Vampire's Empire erscheint bald

Ein Sprint bleibt selten allein

Electric Dreams wird in kurze einen »Super Sprint«-Nachfolger für den C64 veröffentlichen. »Championship Sprint« bietet gegenüber

sammenbasteln. Alle Super Sprint-Schikanen wie Öl und Wirbelstürme fehlen ebenso wenig wie die Schraubenschlüssel, durch die man an



Championship Sprint auf der Überholspur - komplett mit Construction-Set (im Bild die C 64-Version)

der Commodore-Version des Vorgängers einige Vorteile. So rasen jetzt vier statt drei Wagen über die Piste. Alle acht Strecken stehen außerdem komplett im Speicher, nachladen ist nicht mehr nötig. Mit einem benutzerfreundlichen Construction-Set kann man jetzt auch eigene Strecken zu-

Extras für den Wagen herankommen.

Ein Test von Championship Sprint folgt, sobald uns eine fertige Version vorliegt. Das Spiel wird für 35 Mark auf Kassette und für 49 Mark auf Diskette erhältlich sein. Vorerst ist nur eine Commodore-Version geplant. (hl)

PINK PANTHER

© 1988 UNITED ARTISTS INC.,
all rights reserved



ATARI ST

**SPECTRUM
ATARI ST/AMIGA
AMSTRAD/C64**

ariolasoft



AMSTRAD



HITPARADEN

Mitmachen bei der Leser-Hitparade: 22 Spiele zu gewinnen

Neben den aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktions-Bestenliste gibt es die gemeinsame Leser-Hitparade von Power Play und Happy-Computer. Um an ihr teilzunehmen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (Unterteilt in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video- als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassetten-Recorder

oder ein Diskettenlaufwerk habt. Videospiel-Besitzer sollten schreiben, welches System sie haben. Diese Angaben brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:
**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar**

Alle Zuschriften, die Power Play und Happy-Computer erreichen, werden bei der Hitpa-

rade berücksichtigt. Unter allen Einsendungen werden außerdem jeden Monat 22 Computerspiele verlost, damit sich das Mitmachen auch lohnt. Diesmal gab es »Combat School« von Ocean zu gewinnen. Die Preisträger in diesem Monat sind:

Martin Baltes, Köln
Markus Bara, Kerpen
Harald Batz, Adelsdorf
Matthias Börner, Medebach-Küstelberg
Anton Cochler, Tettmang
Stefan Friedberg, Garbsen
Andreas Gruber, Olching
Gordon Hähnel, Bochum
Markus Karch, Offenbach
Bernd Langer, Fellbach

Bernd Lautenschlager, Nürnberg
Lars Ludwig, Niestetal
Matthias Meier, Luzern
Donald Molnar, Stuckenberg
Alexander Reppel, Waldbrunn
Thomas Schmitz, Wedel
Wolfgang Seidelmann, Kaiserslautern
Frank Springstube, Schöppstadt
Frank Stormann, Heinsberg-Kerken
Thomas Werners, Merzenich
Michael Wichterich, Bonn
Steffen Wilhelm, Clausen

Seit der letzten Power Play sind zwei Monate vergangen und in dieser Zeit hat sich das Weihnachtsgeschäft in den Charts bemerkbar gemacht. In England konnten Vollpreis-Programme sich nach langer Zeit wieder gegenüber den Billigspielen durchsetzen.

Die Aufsteiger des Monats bei der Leser-Hitparade sind eindeutig »Maniac Mansion« und »Bubble Bobble«. Vielleicht kann Maniac Mansion sogar die souveräne Spitzenplatzierung von »California Games« gefährden – nächsten Monat wissen wir mit Sicherheit mehr... (hl)

Leser-Hitparade

1. (1)
California Games
(Epyx/U.S. Gold)



»California Games« hält mit deutlichem Vorsprung die Spitzenposition bei unseren Leser-Charts

2. (3) Wizball (Ocean)
3. (4) Pirates (Microprose)
4. (13) Maniac Mansion (Lucasfilm/Activision)
5. (7) Defender of the Crown (Cinemaware/Mindscape)
6. (8) Gunship (Microprose)
7. (2) World Games (Epyx/U.S. Gold)
8. (5) The Last Ninja (System 3)
9. (6) The Bard's Tale II (Electronic Arts)
10. (12) The Bard's Tale (Electronic Arts)
11. (9) Arkanoid (Imagine)
12. (-) Bubble Bobble (Firebird)
13. (20) Superstar Ice Hockey (Mindscape/Databyte)
14. (19) The Guild of Thieves (Rainbird)
15. (11) Elite (Firebird)
16. (-) Test Drive (Accolade/Electronic Arts)
17. (18) Road Runner (U.S. Gold)
18. (10) Indiziertes Spiel
19. (-) Western Games (Magic Bytes)
20. (14) Indiziertes Spiel

Hits der Redaktion

1. (-) Gryzor (Ocean)
2. (4) Star Wars (Domark)
3. (-) Fantasy Zone II (Sega)
4. (-) Tetris (Mirrorsoft)
5. (-) Zillion (Sega)

Die Redaktions-Hitparade ist selbstverständlich subjektiv. Es sind die aktuellen persönlichen Renner unserer Spiele-Tester Anatol, Boris, Heinrich und Martin.

Top 15 England

1. (-) Combat School (Ocean)
2. (2) Grand Prix Simulator (Code Masters)
3. (-) Live Ammo (Ocean)
4. (-) Out Run (U.S. Gold)
5. (-) Solid Gold (U.S. Gold)
6. (-) Star Wars (Domark)
7. (-) Game, Set, Match (Ocean)
8. (-) Gary Lineker's Superstar Soccer (Gremlin)
9. (-) Match Day 2 (Ocean)
10. (-) 10-Pack (Gremlin)
11. (4) Soccer Boss (Alternative)
12. (1) Joe Blade (Players)
13. (-) 720° (U.S. Gold)
14. (7) Fruit Machine Simulator (Code Masters)
15. (11) Dizzy Code Masters)

Top 15 U.S.A.

1. (-) Test Drive (Accolade)
2. (3) California Games (Epyx)
3. (-) Street Sports Basketball (Epyx)
4. (2) Maniac Mansion (Activision)
5. (-) Echelon (Access)
6. (-) 4th & Inches (Accolade)
7. (-) 3D Helicopter Simulator (Sierra)
8. (-) Gauntlet (Mindscape)
9. (5) The Bard's Tale II (Electronic Arts)
10. (1) Gunship (Microprose)
11. (6) Sub Battle Simulator (Epyx)
12. (-) Superstar Soccer (Mindscape)
13. (12) Indiziertes Spiel
14. (9) Defender of the Crown (Cinemaware/Mindscape)
15. (-) Earl Weaver Baseball (Electronic Arts)

4 Smash Hits

C64, Schneider CPC, Spectrum
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Hewson

Die neue Spiele-Sammlung von Hewson ist eine bemerkenswerte Zusammenstellung: vier erfolgreiche Titel, die das Softwarehaus 1987 veröffentlicht hatte, sind auf ihr enthalten. Zwei der vier Spiele, »Exolon« und »Zynaps« sind gerade ein halbes Jahr alt. Da wird sich mancher ein wenig veralbert vorkommen, der vor kurzem erst eines der Programme erstanden hat: Zum selben Preis bekommt er jetzt gleich vier Spiele auf einen Schlag.

Exolon ist ein Action-Spiel, in dem man sich Bild für Bild vorwärts kämpfen muß. Gescrollt wird nicht, doch dafür ist auf jedem Bild einiges los. Mit Laser- und Raketenkraft geht es hier zur Sache. Das überdurchschnittlich gute Programm ist bei allen drei Versionen spielerisch identisch; die schönste Grafik hat die CPC-Umsetzung.

»Ranarama« ist ein Action-Adventure, das vor kurzem

auch für den Atari ST veröffentlicht wurde. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Labyrinth-Action im Stile von »Gauntlet«, doch Taktik ist genauso gefragt. Trotz freundlicher Kritiken war Ranarama nie ein großer kommerzieller Erfolg; vielleicht liegt es daran, daß die spielerischen Qualitäten des Programms nicht auf Anhieb auffallen.

Im Weltraum erwartet uns zunächst »Uridium Plus«, eine Version des Action-Klassikers Uridium mit neuen Levels. Die Klasse der C64-Version und Schneider-Umsetzungen leider nicht. Die CPC-Version ist eine Premiere: Uridium wurde vorher nie für den Schneider veröffentlicht. Eine bessere Figur macht »Zynaps« auf diesen Computern. Diese Weltraumballerei mit Extrawaffen kann sich bei allen drei Versionen sehen lassen. Technisch gibt es an Zynaps nichts auszusetz-



Let's fetz: Action mit »Exolon« (C64)

zen und der Spielspaß kommt auch nicht zu kurz. Das Programm ist allerdings recht schwierig und dürfte weniger geübten Joystick-Schwingern so manches Magengeschwür einbringen.

»4 Smash Hits« ist eine Compilation, die bei allen drei Computern insgesamt überzeugen kann. Dank der guten Uridium

Plus-Version ist die Commodore-Ausgabe etwas stärker als die Versionen für CPC und Spectrum.

Falls Sie nicht schon einzelnen Titel dieser Sammlung gekauft haben, lohnt sich die Anschaffung dieser soliden Compilation von vier sehr unterschiedlichen Action-Spielen auf alle Fälle. (hl)

4 Smash Hits (Exolon, Ranarama, Uridium Plus, Zynaps)

64'er Spielesammlung (Band 2)

C64
39 Mark (Buch und Diskette) ★ Markt & Technik

Aufmerksame Leser der Computerzeitschrift »64'er« werden viele Spiele wiedererkennen, die auf dieser Sammlung enthalten sind. Die meisten wurden bereits in Ausgaben und Sonderheften dieses Magazins

veröffentlicht. Der Titel des Buchs verspricht nichts Geringeres als 14 spannende Spiele, doch leider sind die meisten unter dem Durchschnitt. Wer zum Beispiel von »Leader Board« erwartet, wird schnell wieder

enttäuscht ausschalten. Interessanter ist da schon »Billard«, bei dem man mit zwei Varianten Kugeln schieben kann.

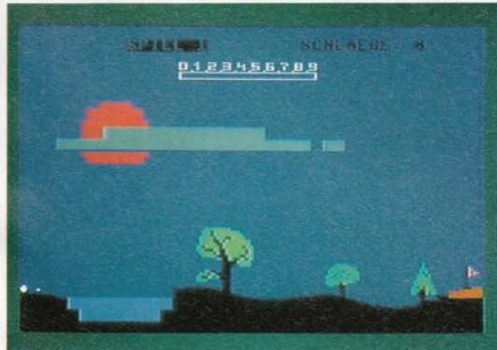
Die Action-Spiele sind sehr müde ausgefallen. »Steel Slab« ist höchstens eine Art Pausenfüller, und »Apocalypse Now« ist ein billiger Abklatsch von »Fort Apocalypse«. In »Tödliches Dioxin« sammelt man mit einem Hubschrauber Giftfässer auf, während man in »Libra« durch ein unterirdisches Gewölbe irrt. Beide Programme sind technisch sauber gemacht, es mangelt ihnen aber am Spielwitz.

Enttäuschend sind die Adventures. »Zauberschloß« ist so einfach, daß man es in wenigen Minuten durchgespielt hat. »Freiheit« ist ein Textadventure, das zwar einen ordentlichen Wortschatz, aber dünne Raumbeschreibungen hat.

»Block Out« ist ein »Arkanoid«-Verschnitt unterer Güte. Ein kleiner Lichtblick ist trotz der schlechten Steuerung »Aquantor«. Mit seinem Sprite muß man Mauern setzen, um eine Überschwemmung zu verhindern. Ebenfalls nicht schlecht spielt sich »Dasher«, eine Mischung zwischen »Lode Runner« und »Pac Man«.

Gut sind die ausführlichen Anleitungen, die auch POKES und Tricks zu den Spielen enthalten und in einem stattlichen Hardcover-Buch untergebracht sind.

Fazit: Vom technischen Standpunkt können die Spiele nur ein müdes Lächeln entlocken. Man kann sie aber auf dem Bildschirm listen, und so ein wenig aus den Programmen lernen. Für Nur-Spieler ein Flop, für Hobby-Programmierer eine interessante Sammlung. (al)



»Golf« - eines von 14 Spielen der 64'er-Sammlung

64'er Spielesammlung, Band 2 (Apocalypse Now, Aquantor, Billard, Block Out, Bundesliga Manager, Dasher, Freiheit, Golf, Libra, Space Invader, Steel Slab, Tödliches Dioxin, Tontli, Zauberschloß)

Bits, Bytes und Beckenbauer

**Auf geht's zum Turnier der Fußball-Programme:
In unserem Vergleichstest der Sport-Simulationen treten neun
Spiele gegeneinander an. Wer wird der Sieger?**

Zum Jahreswechsel kamen die Fußball-Fans unter den Computer- und Videospiel-Besitzern endlich wieder auf ihre Kosten: Nach langer Durststrecke erschienen neue Fußball-Simulationen für Heimcomputer. Auf dem Videospiel-Sektor hat Nintendo ein Fußballspiel veröffentlicht; für das Sega-System liegt mit »World Soccer« sogar schon ein zweites, verbessertes Fußball-Modul vor. Neben diesen beiden Videospiel-Titeln testen wir sieben Computer-Programme für Amiga, Atari ST, C64 und Schneider CPC.

Die Fußball-Verrückten in unserer Redaktion, Martin und Heinrich, haben sich durch die aktuellen Fußball-Simulationen durchgespielt. Als Referenz-Programm wurde außerdem der Super-Oldie »International Soccer« mit in die Testriege aufgenommen. Was uns beim Spielen angenehm und unangenehm aufgefallen ist, erfahrt Ihr in unserem schonungslosem Vergleichstest. Außerdem werfen wir einen Blick auf drei brandneue Fußball-Simulationen, die in den nächsten Wochen erscheinen sollen. Am Anfang unseres Testfeldes steht der Titelverteidiger: »International Soccer« für den C64 galt bislang als bestes Fußballspiel für Heimcomputer.

International Soccer

Feuchte Augen und Nostalgie sind bei diesem Programm angesagt: Das Hervorkommen unseres fünf Jahre alten International Soccer-Moduls war

Anlaß für Bemerkungen wie »Weißt du noch, damals...« und ähnliche verklarte Kommentare in Ehren ergrauter Spielertester. International Soccer ist das absolute Super-Oldie und gilt seit Jahren als beste Fußball-Simulation. In unserem Vergleichstest mußte es sich gegen wesentlich neuere Software-Enkel behaupten.

Spartanische 16 KByte ist International Soccer groß. Strategische Details gibt es keine. Zu Beginn kann man wählen,

oder paßt zu einem Mitspieler und läßt auch den Torhüter eine Parade ausführen, sofern er im Bild ist. Doch Vorsicht, einmal gesprungen, braucht der Keeper ein paar Sekunden, bis er sich wieder aufgerappelt hat. In dieser Zeit ist die Abwehr offen wie ein Scheunentor.

Da die Fußballer-Sprites schön groß sind, und die computergesteuerten Mitspieler relativ intelligent mitlaufen, macht International Soccer ei-



Klassisch: International Soccer (C64)

ob man zu zweit oder gegen einen von neun Computergegnern spielen will. Hat man auch die Trikottfarben bestimmt, geht es los: jede Partie dauert 2 x 3½ Minuten. Die Spielzeit kann man leider nicht verändern.

Das Soccer-Spielprinzip ist einfach: Der Spieler steuert den ballführenden Kicker. Per Feuerknopfdruck schießt man

nen Heidenspaß. Das zeigte sich auch bei unserem Match, welches das mit Abstand stimmungsvollste des ganzen Turniers war. Martin glänzte vor allem mit schwindelerregenden Dribblings, führte auch die hohe Kunst des gelungenen Flachpasses vor und siegte klar 5:1. Heinrichs Ehrentreffer gewinnt immerhin einen Schönheitspreis: ein satter

Weitschuß in den Winkel. Weitere Höhepunkte: Heinrichs Eigentor zum 0:1 (Grrr!) und diverse Pfostenknaller.

Bei diesem Klassiker gibt es leider keine taktischen/strategischen Elemente, und die Spielzeit kann nicht eingestellt werden. Sehr gute Spieler werden selbst vom stärksten Computergegner kaum mehr gefordert. Mit einem gleichwertigen Partner macht's ohnehin am meisten Spaß.

Das fünf Jahre alte Modul wird leider nicht mehr vom Hersteller Commodore vertrieben. Bei vielen Händlern gibt es aber noch Restposten. Wer etwas Glück hat, kann das Modul





für 30 bis 40 Mark erstehen. Es wäre schön, wenn eine Firma diese Software-Perle bald wieder veröffentlichen würde.

Superstar Soccer

Der englische Fußball-Nationalkicker Gary Lineker hat seinen Namen für ein Compu-

Die C64-Diskettenversion testeten wir bereits in Power Play 2. Sie besticht vor allem durch viele strategische Finessen: Es gibt vier Ligen, Pokalspiele, das Programm errechnet immer die aktuelle Tabelle und der Spielstand wird nach jeder Partie gespeichert. Ein wenig Menschenhandel ist auch erlaubt (Kauf und Tausch von Spielern), um die Mannschaftsaufstellung kümmert man sich selber, und während einer Fußball-Partie bestimmt man die taktische Marschroute des Teams (zum Beispiel mehr Schießen, weniger Pässe schlagen). Mit dem Joystick wird der Mittelstürmer der eigenen Mannschaft gesteuert und – wen man will – auch der Torwart. In einem Trainings-Modus können zwei Spieler in einem Team werkeln (einer als Torwart, der andere als Stürmer) oder gegeneinander antreten. Im Liga-Modus kann ein Spieler nur gegen die Computerteams antreten.

Unser Testspiel beginnt: zweckmäßige Grafik, flottes Scrolling... aber kein richtiges Fußball-Feeling. Super-Weitschüsse hüpfen oft über das gesamte Spielfeld. Ein Beispiel: Abschlag von Heinrichs Tor, das Leder kullert gemütlich über den Platz, springt zweimal, dreimal auf. Martins Torwart



Strategisch: Gary Lineker's Superstar Soccer (C64)

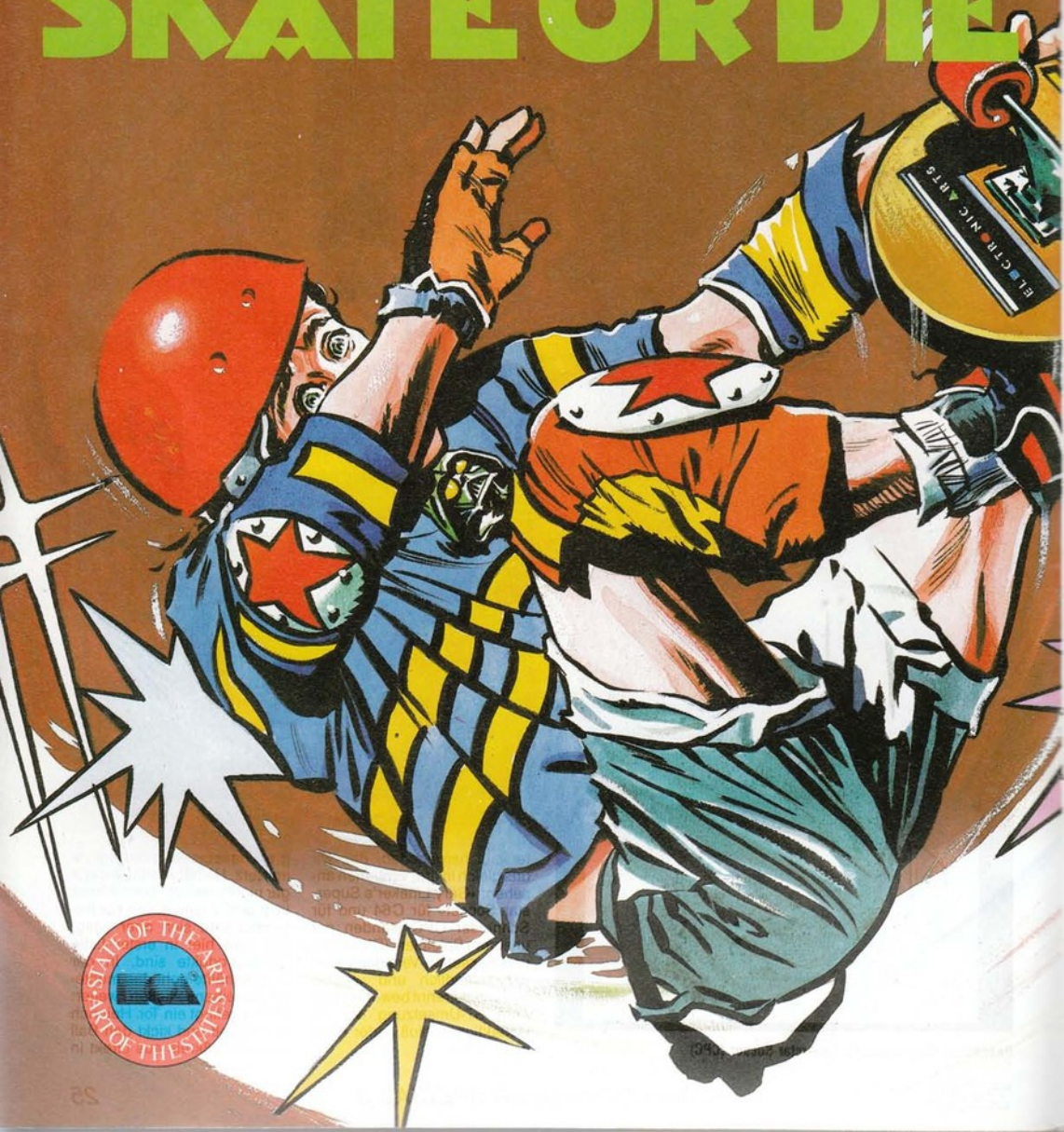


Beachtlich: Gary Lineker's Superstar Soccer (CPC)

terspiel hergegeben, das wir uns gleich in drei Versionen ansehen: »Gary Lineker's Superstar Soccer« für C64 und für Schneider CPC standen auf unserem Spielplan. (Disketten- und Kassetten-Versionen sind unterschiedlich und werden von uns getrennt bewertet). Die Atari ST-Umsetzung war zu Redaktionsschluß leider noch nicht fertig.

greift daneben und der Ball ist im Netz. Hä-hä! Martin findet's gar nicht komisch: zur Halbzeit liegt er 0:2 hinten. Die Kontrahenten sind sich aber einig, daß Tore hier in erster Linie Zufallsprodukte sind. In der 2. Spielhälfte geht das muntere Scheibenschießen weiter: Martin gelingt ein Tor. Heinrich hat Anstoß und kickt den Ball vom Anstoßkreis aus direkt in

VORBEI MIT D GEPLANKEL. SKATE OR DIE



EM

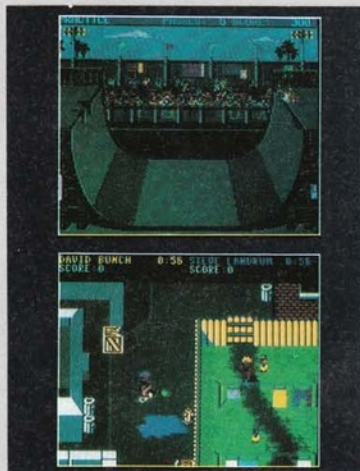


-FRANK LANGFORD-

Jetzt wird es ernst, jetzt geht es um die Wurst und um Wettkämpfe. Sei es beim Pool-Stoßen, beim Abfahrtsrennen, auf der Freistilrampe, im Hochsprung oder im Abfahrts-Jam. Es kann im Alleingang oder zu zweit gespielt werden oder man nimmt es mit Lester auf. Skate or Die – ein echtes Vergnügen, aber ernst zu nehmen!

MIT SCHWUNG IN DIE WANNE

Die Rampe runter für richtiges Tempo und hoch zur Kante auf der andern Seite. Dort nach Belieben Rock'n'Roll, Handstände (vgl. Abbildung) und andere waghalsige Manöver und Luftsprünge ausführen.



CHAOS UND KARATE

In rasendem Tempo durch die anrühigsten Quartiere ... kannst Du Karate? Konservendosen, Flaschen, Latten, Zäune – und Deine Rivalen – alles wird kurz und klingschlagen. Für echte Könner gibt der Streifenwagen 'ne tolle Rampe ab!



LASS DEINER FANTASIE FREIEN LAUF!

Electronic Arts Software gibt es für die meisten Heimcomputer, u.a. für Commodore C64, Commodore Amiga, Atan ST, IBM, Spectrum und Schneider. Nicht alle Titel sind notwendigerweise für alle Systeme erhältlich. Unsere Produkte sind bei jedem guten Softwarehändler zu haben, ganz besonders dort, wo Sie dieses Signet sehen:

ELECTRONIC ARTS
AUTHORISED DEALER

Wenn Sie mehr über unsere Produktpalette und die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers erfahren möchten, verlangen Sie unsere Broschüre. Schreiben Sie an: Electronic Arts, 11-49 Station Rd., Langley, Slough, Berkshire SL3 6YN ENGLAND oder rufen Sie unseren Kundendienst unter der Nummer +44 753 48486 an.

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH.

ELECTRONIC ARTS

Martins Tor. Gäh! Am Schluß gewinnt Martin mit dem Eishockey-Ergebnis 5:4. Und das, obwohl wir die kürzeste Spielzeit wählten. Partien gegen den Computer fallen oft noch torreicher aus. Schade, daß man hier kaum mehr von einer Simulation reden kann. Das Drumherum mit Spielerhandel und Liga-Modus ist wenigstens gut gelungen.

Spielgeschehen. Bei unserem Testmuster braucht der Ball zu Beginn der 2. Halbzeit eine Weile, um wieder auf Touren zu kommen: nach dem Anstoß bleibt er ein paar Sekunden lang unsichtbar! Bug Nr. 2 eignet sich sehr gut, um ein wenig zu schummeln: Wenn man den Ball einwerfen oder abschlagen darf, kann man sich beliebig viel Zeit lassen. Führt man

Eine liebevoll »Kickometer« genannte Anzeige ist während des Spiels ständig zu beachten, denn je länger ein Balken in ihr ausschlägt, desto wuchtiger wird ein Schuß. Beim ersten Spiel glaubten wir außerdem, in einen »Slow Motion-Modus« gelangt zu sein. Belustigten Kommentaren wie »Hui, Zeitlupe wie in der Sportschau!« folgten bald ernüchternde Worte wie »lahme Krücke« und die Erkenntnis: das Spiel ist immer so langsam!

Die Grafik ist ganz gut gezeichnet. Sie wird von passendem Stadion-Sound untermauert, aber sobald die Geschichte in Bewegung kommt, regiert statt König Fußball eine ganze Packung Schlaftabletten. Wer hier auf die C64-Version hofft, auf der schnelles Scrolling ja eigentlich kein Problem sein sollte, darf deprimiert nach

nickt, aber vor allem Martin zeigte sich von dem Spiel enttäuscht. Von Action kann kaum die Rede sein, außerdem verschwinden des öfteren einige Sprites für ein paar Sekunden. Match Day 2 bietet zwar einige interessante Feinheiten (zum Beispiel wird berücksichtigt, ob ein Spieler den Ball mit dem Kopf, Knie etc. annimmt und prallt dementsprechend ab), die Schlafwagen-Geschwindigkeit macht den Spielspaß aber schnell zunichte. Heinrich hatte vor Spielbeginn noch einen starken Kaffee getrunken und gewann 2:0. – Wenigstens etwas.

Soccer King

Weiter geht's mit dem einzigen Programm unseres Turniers, das für Amiga und Atari ST erhältlich ist. Weitere Fußballspiele für diese Computer



Langatmig: Match Day 2 (C64)

Diese strategischen Elemente fallen bei der C64-Kassettenversion fast alle unter den Tisch. Es gibt keine Ligen, Spielstände können nicht gespeichert werden, der Spielerhandel fällt auch flach. Es gibt nur noch zwei Mannschaften, die gegeneinander spielen können. Fast alle Stärken des Disketten-Originals fallen flach, was die Spielmotivation erheblich mindert. Da kann man nur hoffen, daß der gute Gary Lineker keine Datensätze an seinem C64 hängen hat. Wenn er diese Version sieht, zieht er sich sonst eine Zerrung zu, während er sich gequält abwindet. Beim Schneider CPC hat man ein fähigeres Programmier-Team gefunden, denn hier bietet auch die Kassetten-Version alle Strategie-Elemente. Lediglich der Trainings-Modus fällt weg. Zwei Spieler können also nicht gegeneinander antreten, weshalb wir bei dieser Version auf unser Turnier-Match verzichten mußten. Die CPC-Umsetzung ist nicht ganz so schnell wie die C64-Version, doch für Schneider-Verhältnisse wird flott gescrollt und der Spielfuß kann sich sehen lassen. Die Ergebnisse der einzelnen Partien fallen auch wesentlich realistischer aus. Leider trüben ein paar handfeste Bugs (Programm-Fehler), die zum Teil recht erheiternd sind, das

also mit einem Tor Vorsprung, wartet man mit dem Weiter-spielen einfach so lange, bis die Partie beendet ist! Richtige Sportsleute verzichten natürlich auf solche schmutzigen Tricks, aber wer ähnlich skrupellos ist, wie unsere Tester, sollte das einmal ausprobieren.

Match Day 2

Auch von »Match Day 2« treten die CPC- und C64-Versionen bei unserem Vergleichstest an. Spielerisch sind sie identisch; es gibt auch keine Unterschiede zwischen Kassetten- und Disketten-Versionen. Ähnlich wie bei Superstar Soccer kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Man steuert während einer Partie auf jeden Fall einen Feldspieler. Wer mutig ist, kümmert sich auch um den eigenen Torwart. Es gibt einen Liga- und einen Pokal-Modus mit je acht Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Speichern auf Kasette und Diskette ist nicht notwendig: Will man einen Tabellenstand rekonstruieren, tippt man einen Code ein. Eine praktische Methode, die durch die Verwendung eines besser lesbaren Zeichensatzes noch mehr gefallen könnte.



Merkwürdig: Soccer King (Amiga)



Japanisch: Nintendo Soccer (Nintendo)

Hause gehen: die ist genauso schlafmützig.

Während unseres Turnierspiels, das wir mit der Commodore-Version austragen, ist zwar niemand einge-

sind übrigens angekündigt; beachtet bitte auch unsere Vorab-Informationen am Ende dieses Artikels. »Soccer King« ist auf jeden Fall schon zu haben; die ST-Version läuft so-

wohl mit dem monochromen Monitor als auch mit Farbmonitor und Fernseher. Sie ist mit der Amiga-Umsetzung nahezu identisch; alle Anmerkungen und Informationen über dieses Programm beziehen sich deshalb auf beide Versionen. Lediglich der Sound ist beim Amiga etwas ausgefallener (aber deswegen noch nicht besser): ein digitalisiertes Publikum gröhlt, was nach einer Weile ganz schön nervt.

Es gibt einen Liga-Modus, in dem bis zu sechs Mannschaften um den ersten Tabellenplatz spielen, von denen der Computer beliebig viele übernimmt. Das Programm berechnet stets die aktuelle Tabelle, macht aber keinerlei Anstalten, sie auf Diskette zu speichern.

Auch bei Soccer King steuert der Spieler den Mittelstürmer der eigenen Mannschaft. Wie bei International Soccer, Superstar Soccer und Match Day 2, wird der Bildschirm horizontal gescrollt; man sieht wie bei einer TV-Übertragung immer den Teil des Spielfelds, in dem sich der Ball gerade befindet.

Beim Spielen von Soccer King erinnert man sich unwei-

raus besteht der Ball? Aus Beton? Aus rostfreiem Edelstahl?

In einer 2 x 5 Minuten langen Test-Partie gab es kaum spannende Momente. Wenn es einmal zu Strafraumszenen kam, entstand sofort ein unübersichtliches Gewimmel von Spieler-Sprites. Wer da noch durchblickt, wo der Ball ist, kann von Glück reden. Martin schaffte das mit einem Doppelschlag gleich zweimal und siegte 2:0. Seine Meinung über das Programm wurde dadurch aber nicht besser: »Das gehört indiziert; das ist doch seelische Grausamkeit dem Spieler gegenüber«. Auf gut Deutsch: Wer ein Fußballspiel für seinen Amiga oder ST sucht, sollte auf einen besseren Titel warten.

Nintendo Soccer

Kaum war das Nintendo-Videoispiel auf dem deutschen Markt erhältlich, wurde dazu eine Fußball-Simulation angeboten: »Nintendo Soccer« ist der schlechte Name des Moduls, bei dem man zu zweit gegeneinander spielen kann. Der Computer läßt sich nicht lange bitten und bietet sich mit fünf Schwierigkeitsstufen als

man übernehmen will. Daß man Verteidiger und Torhüter gleichzeitig steuert, sorgte bei diesem Modul für ein wenig Verwirrung. Richtig chaotisch wurde es aber erst wegen einer Eigenart, die dem Torwart kaum eine Abwehrchance läßt: schießt ein Stürmer Richtung

Master-System. Die Steuerung ist ähnlich wie bei Nintendo Soccer (Schuß/Paß); auch hier kann man zu Beginn ein Land seiner Wahl bestimmen. Die Präsentation ist farbenprächtig ausgefallen und ansatzweise werden gar die Nationalhymnen heruntergeknüttelt.



Ein erstes Bild der C64-Version von Street Sports Soccer

Tor, wenn das Tor noch gar nicht zu sehen ist, kann der Schuß trotzdem in den Kasten rollen. Wenn das Tor endlich ins Bild gescrollt wird, hat der Torhüter kaum eine Abwehrchance, da das Leder Sekundenbruchteile später schon ins Netz kullert.

Martin setzte diesen Umstand ohne Skrupel und jegliche Nächstenliebe bei unserem offiziellen Test-Match ein. Sein entsetztes, von der Welt und solchen spielerischen Mängeln enttäuschtes Opfer war eine leichte Beute: Endstand 6:0. Wir mußten das Elfmeter-Schießen nicht bemühen, um den Sieger zu küren.

Neben dem Weitschuß-Problem fiel unangenehm auf, daß die Bildschirm-Kicker den Ball nicht sehr dicht am Fuß führen, was ein gepflegtes Dribbling so gut wie unmöglich macht. Zur 2. Halbzeit werden die Seiten nicht gewechselt. Ansonsten gibt's wenig zu meckern: Das Paß/Schuß-System klappt recht ordentlich und die Grafik ist zufriedenstellend. Alles in allem eine durchschnittliche Vorstellung. Haben Sega-Besitzer mehr vom Fußballer-Leben?

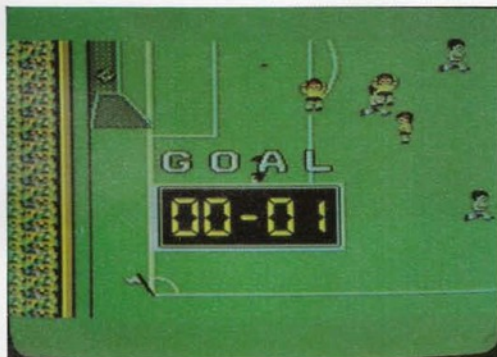
World Soccer

Vor kurzem erschien mit »World Soccer« das zweite Fußball-Modul fürs Sega

Zu Beginn brauchten wir beide ein Weilchen zur Orientierung, denn der Bildschirm wird nicht gleichmäßig, sondern ruckartig gescrollt – sowohl horizontal als auch vertikal.

Bei fast jedem Schuß wird deshalb rasant über den Rasen gescrollt. Der Effekt erweckt den Eindruck, als hätte das Modul Schluckauf und ist ebenso lästig wie die fröhlich dudelnde Hintergrundmusik. Sound-Effekte pur würden Gehör und Nerven schonen. Heinrich, beim Nintendo-Match noch schmachlich geschlagen, geht kurz vor Halbzeit mit 1:0 in Führung. Da wird das Jopad gleich freudig geschwungen und auch auf dem Bildschirm wird kräftig gejubelt: Das Ergebnis wird grafisch beeindruckend auf der Stadion-Anzeigetafel vermerkt. Martin schwört blutige Rache in der 2. Halbzeit (die Seiten werden brav getauscht).

Es wird ein Kampf auf Biegen und Brechen: Das Passen klappt noch etwas genauer als bei Nintendo Soccer und man kann richtig in einen Gegner hineingrätchen, um ihm den Ball abzujaugen (Fouls ausgeschlossen). Dadurch wechselt das Leder aber sehr oft den Besitzer, wodurch die Partie etwas hektisch und zerfahren wird. In der Abwehr kommt man ins Schwitzen, da man den Torhüter mitsteuern muß. Ein plötzlicher Schiedsrichterpfiff ließ uns staunen: das Programm hält sogar die Ab-

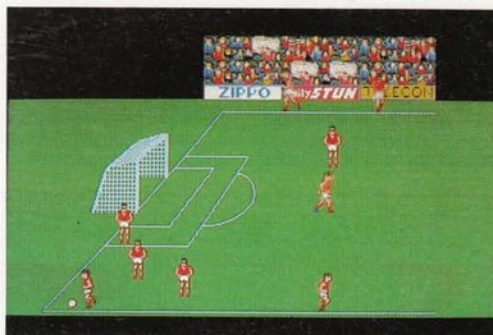


Scrollwütig: World Soccer (Sega)

gerlich an den schönen Satz »Die Letzten werden die Ersten sein« – nur, daß er hier umgekehrt interpretiert werden muß. Diese erste Fußball-Simulation für Amiga und ST ist nämlich das Letzte. Daß die Grafik nicht sonderlich schön gezeichnet ist, läßt sich irgendwo noch verschmerzen, aber Scrolling und Spielablauf sind furchtbar langsam und ruckelig. Für besondere Erheiterung sorgte das Sprungverhalten des Balls. Er poltert wie ein nasser Sack über den Rasen. In der Redaktion wurden die ersten Wetten abgeschlossen: Wo-

Gegner an. Kleiner Gag am Rande: Jeder Spieler darf sich eine von acht Nationalmannschaften am Anfang aussuchen, für die er um Punkte und Tore streiten will.

Die Steuerung ist einfach: Je ein Feuerknopf dient zum Schießen und zum Passen. Während des Spiels wird immer angezeigt, zu welchem Mitspieler der Paß gehen würde. Man steuert immer denjenigen Kicker, der den Ball führt. Hat der Gegner das Leder und man befindet sich in der Verteidigung, kann man außerdem frei wählen, welchen Spieler



Microdeals Soccer rollt an – hier ein Bild der ST-Version

seitsregel strikt ein. Hätte es nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden gestanden, wäre die Entscheidung in einem grafisch beeindruckenden Elfmeterschießen gefallen. Heinrich siegte aber 3:1, und das Elferschießen kann man auch direkt anwählen.

Auch bei World Soccer ist das Spielgefühl unterm Strich nicht gerade berauschend. Vor allem das hektische Scrolling und der mangelnde Spielfluss machen sich unangenehm bemerkbar. Als Fazit einigen wir uns auf »durchschnittlich« und schreiten schließlich zur großen Endabrechnung.

Unsere Übersichtstabelle präsentiert ein überraschendes Ergebnis: Das Oldie International Soccer, das als Referenzprogramm angetreten war, besiegt die Konkurrenz! Obwohl Soccer in einigen Einzelpunkten nicht voll überzeugen kann, macht es am meisten Spaß. Und das Spielgefühl ist bei einem Fußballprogramm letztendlich ausschlaggebend.

Ansonsten gibt es nur mittelmäßige oder deprimierende Ergebnisse zu sehen. Wie gut, daß in den nächsten Wochen drei weitere Fußball-Simulationen erscheinen werden, die wir an dieser Stelle schon einmal kurz vorstellen.

Das Leder rollt weiter

Aus Frankreich (Fußball-Europameister 1984!) kommt »Hotball«. Diese Fußball-Simulation von Satory wird für Amiga und Atari ST erscheinen. Die Pressemitteilung kündigt ein paar interessante Features an: man wird sogar foul'en können! Bis zu drei Spieler können gleichzeitig spielen, und es soll auch einen Team-Modus ge-

ben, in dem man zusammen antreten kann. Sanfte Dribblings, harte Schüsse und ein begeistertes Publikum dürfen da auch nicht fehlen. Hotball sollte bereits erschienen sein, wenn Ihr diese Seiten lest und wird zirka 80 Mark kosten.

Bei Epyx feilt man zur Stunde an den letzten Details von »Street Sports Soccer«. Ähnlich wie bei den anderen Programmen der Street Sports-Reihe, wird hier nicht das muntere Treiben der Profis simuliert. Vielmehr treffen sich ein

paar Jugendliche, um ein bißchen auf der Straße zu bolzen. Zu Beginn des Spiels kann man sein Team erst mal Spieler für Spieler zusammenstellen. Street Sports Soccer soll im März für den C64 erscheinen

Soccer« bald in die Stadien lassen. Die ST-Demo-Version machte bereits einen guten Eindruck: flottes Scrolling und eine grafisch tolle Anzeigetafel sind uns aufgefallen. Auch diese Fußball-Simulation war zu



Fußball aus Frankreich für Amiga und ST: Hotball

und wird etwa 35 Mark (Kassette) bis 50 Mark (Diskette) kosten.

Der dritte im Bunde wird wie Hotball nur für 16-Bit-Computer erscheinen: Microdeal wird »ST Soccer« und »Amiga

Redaktionsschluß fast fertig. Wenn alles klappt, werden wir in der nächsten Power Play wieder ein paar Halbzeiten spielen, um die Fußball-Neuheiten für Euch zu testen.

(hl)

Titel	System Datenr.	Regel-einhaltung	Strategie	Para-meter	Computer-Gegner	Grafik	Sound	POWER-Wertung (Spielepaß)
International Soccer	C64 Modul	6	0	2	7,5	7	2,5	8,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	CPC Kass./Disk	6	8,5	7	8	7	1,5	6,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	C64 Disk	6,5	8,5	9	8,5	6,5	2,5	6
World Soccer	Sega Modul	7,5	0	6,5	6	7	5	6
Nintendo Soccer	Nintendo Modul	7,5	0	6,5	6,5	6,5	6	5,5
Match Day 2	CPC Kass./Disk	6	3	8	6	5,5	6,5	3,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	C64 Kass.	6,5	4	9	2	6,5	2,5	2,5
Match Day 2	C64 Kass./Disk	6	3	8	6	3,5	7	2,5
Soccer King	ST/Amiga Disk	6	0	6	2	2,5	2	1,5

Für jede Fußball-Simulation haben wir in verschiedenen Kriterien Wertungen zwischen 0 (miserabel/nicht vorhanden) und 10 (absolute Spitzenklasse) vergeben. Drei dieser Kategorien kennt Ihr von unseren anderen Tests: Unter **Grafik** fallen Aspekte wie Scrolling, Farben etc. unter Berücksichtigung der Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Ähnliches gilt für die Kategorie **Sound**. Bei Fußball-Simulationen sind vor allem passende, atmosphärische Effekte wichtig. Unsere **POWER-Wertung** ist eine Art Fazit: Sie drückt aus, wie gut ein Programm insgesamt findet. Sie ergibt sich nicht durch das Verrechnen aller Einzelwertungen, denn diese sind unterschiedlich wichtig. Die **POWER-Wertung** ist der Gradmesser dafür, ob ein Computerspiel alles

in allem gut oder schlecht ist. Da sie am wichtigsten ist, haben wir die Programme in der Tabelle nach absteigenden POWER-Wertungen geordnet.

Bei unserem Vergleichstest haben wir außerdem einige Kriterien bewertet, die speziell bei Fußball-Simulationen wichtig sind. Unter **Regel-einhaltung** berücksichtigen wir, wie eng sich ein Programm an die Regeln des Fußball-Sports hält und wie realistisch es ist.

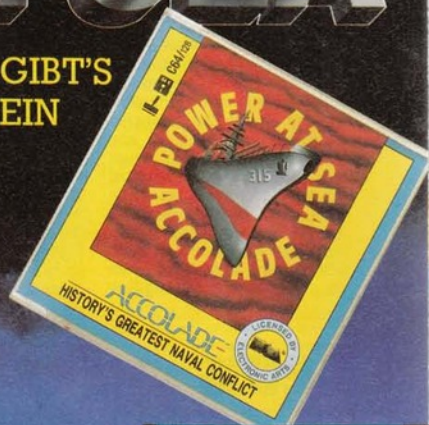
Die Wertung für **Strategie** orientiert sich daran, wieviele spielerische Details rund um das Fußballspiel geboten werden. Gibt es zum Beispiel einen Liga-Modus, bei dem die Tabelle gespeichert wird? Kann man die Marschroute der computer-gesteuerten Mitspieler während einer Partie beeinflussen?

Bei **Parameter** haben wir darauf geachtet, wie stark oder flexibel ein Programm ist. Pluspunkte gibt es zum Beispiel, wenn man die Länge einer Partie einstellen kann, zwei Spieler im Team spielen können etc.

Ein besonders wichtiger Aspekt sind die **Computergegner**. Die Wertung in dieser Kategorie ist um so höher, je mehr Schwierigkeitsstufen ein Programm zu bieten hat. Es ist auch wichtig, daß diese Stufen gut verteilt sind, damit man sowohl als Anfänger zu Erfolgsergebnissen kommt und als fortgeschrittener Spieler immer noch eine Herausforderung geboten bekommt. Einzelheiten und Begründungen zu unseren Wertungen könnt Ihr unserem Fließtext entnehmen, in dem jedes Programm einzeln besprochen wird. (hl)

POWER AT SEA

NICHT NUR EINE SIMULATION. DAFÜR GIBT'S ZUVIEL ACTION. UND MEHR ALS NUR EIN ARKADENSPIEL. WEGEN DER VIELEN ENTSCHEIDUNGEN.



SIE ÜBERNEHMEN DEN BEFEHL ÜBER DIE GEWALTIGEN SCHLACHTSCHIFFE IM PAZIFIK. JEDER EINSATZ ERFORDERT BLITZSCHNELLE REAKTIONEN UND TAKTISCHES GESCHICK.



BEVOR DIE LEDERNAKEN AUSGESANDT WERDEN, KOMMT DAS SCHWERE GESCHÜTZ ZUM EINSATZ. ES GILT, DIE JAPANISCHEN PANZERKOLLOSSE ZU TORPEDIEREN.

ERHÄLTlich FÜR:
C64 DISKETTE
C64 KASSETTE

Jetzt im Handel



ELECTRONIC ARTS®

ACCOLADE™

ACCOLADE & POWER AT SEA SIND WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. ELECTRONIC ARTS LTD. FREUT SICH, DIE PRODUKTE VON ACCOLADE AUF DEN EUROPÄISCHEN MARKT ZU BRINGEN. WIR PRODUZIEREN SOFTWARE FÜR EINE GROSSE AUSWAHL VON COMPUTERN. SCHREIBEN SIE UNS: C/O RUSHWARE, BRUCHWEG 128-132, D-4044 KAAST, TEL. 0 2101 507 0.

Während des ganzen Spiels läuft eine nette kleine Melodie, die schnell zum Ohrwurm wird. Die Amiga-Version hat noch ein kleines nettes Extra: Es wird während des Spiels angezeigt, wieviel Steine von einer Farbe bereits heruntergefallen sind. Das ist für den Spielverlauf zwar überhaupt nicht wichtig, aber für den Statistiker eine wahre Freude.

Erstaunlich stark ist die Umsetzung für MS-DOS-PCs ausgefallen.

Man kann bei dieser Version einige Parameter einstellen. Da wäre zuerst die Geschwindigkeit: von müde zuckelnd bis blitzartig rasend gibt es zehn verschiedene Schwierigkeitsgrade. Außerdem kann man vorgeben, ob und wie hoch der Becher gefüllt ist, wenn man



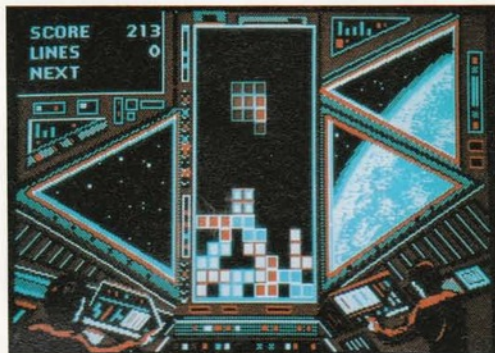
Gut!

Als Tetris in der Redaktion eintraf, war es einige Zeit sehr still im Spielzimmer, in dem es sonst immer hoch hergeht. Boris saß vor dem PC, Heinrich vor dem Amiga und ich vor dem C64. Die Stille wurde nur von Tastatorklicken und dumpfem Grollen

unterbrochen, wenn einer von uns einen Stein falsch gesetzt hatte.

Tetris fesselt auf den ersten Blick und läßt den Spieler nicht mehr so schnell los. Es ist auch völlig egal, ob man es auf einem 3,7 KByte-Computer mit Lila-Rot-Monitor spielt oder auf dem Zumbitsu 9000: die Spielidee ist hier das einzig Interessante. Alle Versionen machen gleichviel Spaß.

Leider mußte ich feststellen, daß die anfangs riesige Motivation schnell nachließ – auch wenn ich Tetris immer wieder gerne zur Hand nehme.



Auch Starkiller (links) spielt auf seinem Raumschiff Tetris (MS-DOS)

an den Start geht. Diese Funktion ist für Experten; der Normalspieler hat schon mit einem leeren Becher genug zu tun.

Mirrorsoft hat angekündigt, daß die Auslieferungsversion

der PC-Umsetzung speicherresident sein wird. Tetris ruht dann so lange im Speicher, bis man es aufruft. Und wenn dann der Chef ins Zimmer stürmt, schaltet man Tetris einfach mit einem Tastendruck wieder aus. (al)

Grafik	6.5	
Sound	0.5	
Power-Wertung	8.5	

Auf dem PC spielt sich Tetris am flottesten

Gauntlet II

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Grafik	5.5	
Sound	3.5	
Power-Wertung	6.5	

Der Nachfolger zu »Gauntlet«, einem der größten Hits der Saison 1986/87 ist da. Wer bei »Gauntlet II« ein völlig neues Spielprinzip erwartet, wird ein wenig enttäuscht sein. Im Prinzip geht es wieder einmal darum, durch Hunderte von Labyrinth zu wandern, verschiedene Monster zu verprügeln und Schatzkisten sowie wichtige Extras aufzusammeln. Bei den Heimcomputer-Umsetzungen können wieder zwei Spieler gleichzeitig antreten. Bei der ST-Version kann wie beim Automaten sogar zu viert gespielt werden, sofern man ein spezielles Interface besitzt, das den ST mit zwei zusätzlichen Joystick-Ports ausstattet.

Bei den vier Spielfiguren

kann man nun beliebig wählen; es können also zum Beispiel zwei Zauberer die Dungeons betreten. Unter den spielerischen Neuheiten befinden sich Schüsse, die an den Wänden abprallen, bewegliche Ausgänge und Ekelbolzen wie die »It-Kreatur: Berührt sie einen Spieler, konzentrieren alle Monster ihre Angriffe nun auf ihn! Durch Berührung des Mitspielers kann man diesen Fluch elegant weitergeben...

Die bei den Umsetzungen von Gauntlet I schmerzlich vermißten Schatzkammern sind jetzt dabei: In ihnen hat man nur 30 Sekunden Zeit, um möglichst viel Schätze zu mopsen. Punkte gibt es dafür aber nur, wenn man rechtzeitig den Ausgang findet! (hl)



Monster, Schätze, wie gehabt (C64)

Heinrich: »Wenig Fortschritte«

Als Gauntlet vor gut einem Jahr erschien, brachte es frischen Wind in die Spiele-Szene. Nur sind wir mittlerweile mit ähnlichen, teilweise sogar besseren Programmen aus diesem Genre zu Genüge eingedeckt worden. Deshalb kann mich Gauntlet II nicht mehr so recht begeistern, obwohl es zu zweit durchaus Spaß macht. Alleine wird die Labyrinth-Prügelei wesentlich schneller langweilig.

Die neuen Features, denen man im Lauf des Spiels begegnet, sind zwar ganz nett, doch bei der C64-Version hat mich die Grafik ein wenig enttäuscht: das Scrolling ist nicht so schön fließend und schnell wie Gauntlet I!

Gauntlet II ist ein recht solides Spiel, das aber keinen mehr vor Begeisterung umwirft. Wer immer noch Gauntlet-Fan ist, für den ist der Nachfolger ein gefundenes Fressen.

Gryzor

Frisch aus der Spielhalle kommt Lance Gryzor. Dieser sattelfeste Held muß im Kampf gegen die dreisten Durrs die Erde retten.

Auf einem abgelegenen Fleck der Erde haben sich die Durrs vom Planeten Suna niedergelassen. Sie machen da allerdings keinen gemütlichen Urlaub, sondern schmieden finstere Eroberungspläne. Zur Zeit basteln die ungebetenen Gäste an einem Apparat, mit dem sie das Klima manipulieren wollen. Hintergedanke der meteorologischen Aktion: Eine neue Eiszeit auslösen und dann im Schongang die ganze Erde erobern.

Nun gibt es erfreulicherweise noch die strammen Bur-schen der irdischen Verteidigungs-Organisation. Eines ihrer Mitglieder ist Lance Gryzor, der eines Tages beim Spazieren gehen das Gebiet der Durrs entdeckt. Ein kluger Mann würde jetzt schleunigst verduften und Verstärkung holen, doch der Wetter-Apparat der Durrs ist schon so gut wie fertig – die Zeit drängt! Lance Gryzor klopft sich also selber aufmunternd auf die Schulter und zischt los, um den Invasoren im Alleingang Saures zu geben.

Diese schwungvolle Geschichte gehört zur Umsetzung des Konami-Automaten »Gryzor«. Das Spielprinzip läßt sich auf den Nenner »Einzelkämpfer gegen gewaltige Übermacht« bringen. Clevere Extras, unterschiedliche Levels und eine ausgeklügelte Steuerung sorgen aber dafür,



Liebesgrüße vom Flammenwerfer: Mit dieser Extra-Waffe kommt Freude auf (CPC)

daß Gryzor sich spielerisch von der zahlreichen Konkurrenz abheben kann.

Das Programm besteht aus drei Teilen, die bei der getesteten CPC-Version einzeln geladen werden. Das klingt aber zunächst schlimmer als es ist, denn jeder Teil ist recht un-

Grafik	9.5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sound	6	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Power-Wertung	8.5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Schneider CPC (C64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean



Gut!

Der zur Zeit wohl beste Grafiker auf dem Schneider CPC heißt Mark K. Jones. Ihm haben wir bereits die exzellente CPC-Version von »Renegade« zu verdanken. Mit Gryzor hat sich der Junge selber übertroffen: schnelle Action, jede Menge Sprites und eine gehörige Far-

benpracht machen dieses Programm zum Genuß. Das allein würde noch kein Klasse-Spiel machen, doch bei Gryzor gibt es auch ansonsten keine Schwachpunkte. Die Steuerung ist hervorragend und die Motivation sehr hoch. Und wenn man am Schluß des ersten Levels wieder einmal vom letzten Roboter umgenietet wurde, kann man ganz schöne Rachegefühle bekommen.

In unserer Redaktion ist Gryzor das meistumlagerte CPC-Spiel seit Renegade. Wer heiße Action mit üppiger Grafik schätzt, wird von diesem Programm begeistert sein.



Im zweiten Teil muß Gryzor auch Plattformen benutzen, um nach oben zu kommen. Auch hier wird ordentlich geschossen. (CPC)

fangreich. Zu Beginn kämpft sich Gryzor erst mal von links nach rechts vor, wo er von gegnerischen Wächtern und Geschützen munter beschossen wird. Gryzor ist mit einem Gewehr ausgerüstet. Im Laufe des Spiels tauchen Behälter mit Extrawaffen auf. Doch Vorsicht, wenn so ein Behälter durch die Luft fliegt, denn seine Berührung kann tödlich

sein. Gryzor muß ihn erst auf-schießen, um sich dann das Extra zu schnappen. Es gibt vier Typen: Ein superschnelles Maschinengewehr, eine Luxus-Kanone, die in drei Richtungen gleichzeitig ballert, einen besonders schlagkräftigen Laserstrahl und einen Schutzschild, der Gryzor vor-übergehend unverwundbar macht. Nach einigen Spielen



Meine Erfahrung mit dem Gryzor-Spielautomaten war kurz, aber teuer. Er ist für einen Normalverdiener einfach zu schwer. Dementsprechend skeptisch war ich, als die CPC-Umsetzung bei uns eintraf. Aber was ich zu sehen bekam, hat mich fast vom Stuhl gewuchtet.

Gryzor ist zwar »nur« ein Ballerspiel, aber eines der allerersten Güte. Alles an diesem Programm ist intelligent programmiert: Mit der Steuerung kann man Gryzor flott und präzise lenken. Jede Waffe hat ihren eigenen Soundeffekt, die Sprites sind schnell. Das Problem mit dem auf dem CPC kritischen Scrolling ist durch das »Umblättern« der Screens auf gelöst.

Gryzlor hat gerade den richtigen Schwierigkeitsgrad: nicht zu einfach, aber auch nicht frustrierend. Wer seinen Schneider in einen Spielautomaten verwandeln will, braucht dieses Programm einfach.



Der Weg zum Kontrollraum ist voller Gefahren (CPC)

bekommt man schnell heraus, an welcher Stelle welche Waffe am besten ist.

Am Ende des ersten Abschnitts muß unser Held das Tor zu den unterirdischen Anlagen der Durrs aufschließen. Hier muß Gryzor bei ansehnlicher 3D-Grafik die Verriegelungen von Türen aufballern, um sich Kammer für Kammer zum Kontrollraum vorzuschießen.

Nach einer schwierigen Final-Ballerei wird auch dieser Raum in Schutt und Asche gelegt. Während jetzt nachgeladen wird, darf der Spieler ein Weilchen verschlafen. Der zweite Stützpunkt der Durrs ist noch besser bewacht als der erste.

An der Steuerung haben die Programmierer wohl ein Weilchen herumgeknobelt, denn

Rastan

Grafik	6.5										
Sound	7										
Power-Wertung	6.5										

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Das Land Maranna wird von Barbaren beherrscht. Der König dieser harten Burschen ist Rastan, ein schwertschwingender Kämpfer der furchtlosen Sorte. In jungen Jahren hatte er mal Knatsch mit dem Zauberer Karg, der sich jetzt rächt und Maranna verhext. Im Land tauchen so viele Monster und Dämonen auf, daß selbst den Barbaren vor Angst die Lendenschurze schlößt. Rastan persönlich packt sein Lieblingsschwert aus und zieht los, um den Kreaturen des Bösen eins überzubraten.

Das Computerspiel »Rastan« ist eine Automaten-Umsetzung, bei der sich unser barbarischer Held durch sechs umfangreiche Levels schlägt. Weil sich die Programmierer bemüht haben, die Monster möglichst schick hinzubekommen (was Speicherplatz ko-

stet), werden die Levels einzeln nachgeladen.

Raster kann laufen, springen, sich ducken, klettern und bei all diesen Aktionen sein Schwert schwingen. Trotz der vielen Bewegungen kann er bequem mit einem Joystick gesteuert werden. Im Laufe des Spiels trifft man auf andere, stärkere Waffen, die man mitnehmen sollte. Es gibt noch viele andere Extras, die erscheinen, wenn bestimmte Gegner vernichtet werden: Schutzschilder, Elixiere, die Lebensenergie zurückbringen, ein Ring, durch den man schneller zuschlagen kann und einiges mehr.

Dank einer »Continue«-Funktion kann man an der Stelle weiterspielen, an der man sein letztes Leben verlor. Das geht selbst bei einem Vollblut-Barbaren wie Rastan nur dreimal hintereinander. (hl)



Gute Manieren für Barbaren: Schlag' erst zu, wenn das widerliche Monster guten Tag gesagt hat (C 64)

Heinrich: »Viel Monster fürs Geld«

Die Grafiker haben sich ganz schön angestrengt, um Rastan auf dem C64 gut aussehen zu lassen. Die Sprites sind schön groß und gut animiert. Der Spielablauf ist allerdings langsamer als beim Automaten.

Das Spielprinzip ist nicht sonderlich intelligent: Meistens ist man mit Laufen, Klettern und Schwertschwingen beschäftigt. Wenn Rastan in die Hocke geht und von dieser Position aus springt, hüpfert er sogar besonders hoch.

Es tauchen aber immer wieder

Stellen auf, an denen man ein sehr gutes Timing braucht, um beispielsweise von einem Seil zum anderen zu springen, ohne in einer brodelnden Lava-Suppe zu landen.

Rastan ist nicht so schnell wie die C64-Umsetzung von »Rygar«, aber grafisch eindrucksvoller und umfangreicher. Man wird dadurch ganz gut motiviert, sich durch alle Levels zu spielen. Die Ober-Monster am Ende jedes Levels sind teuflisch schwer zu besiegen, wenn man keine optimale Waffe hat.

Psycho Soldier

Grafik	3.5										
Sound	3										
Power-Wertung	2.5										

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette). 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Imagine

Gerade ein paar laue Monate sind vergangen, seit wir mit der Umsetzung des Spielautomaten »Athena« beglückt wurden. Imagine zaubert jetzt schon den Nachfolger aus dem Hut: Bei »Psycho Soldier« muß sich die Amazone Athena mal wieder mit ein paar Schwierigkeiten herummärzen. Genaugenommen hat es sie auf eine Welt verschlagen, auf der die Menschen unter der Krute einer finsternen Dämonenbrut leiden. Sechs Levels lang, von denen jeder etwa 30 Bildschirme groß ist, kämpft sie gegen die Finsternisse. Am Ende eines Levels lauert ein besonders zäher Dämon, und mitunter muß das Programm nachladen, um sich

eine neue Spielstufe reinzuziehen – Kassetten-Benutzer seien gewarnt.

Psych: Soldier ist ein Ballerspiel mit einer Prise Plattform-Action, denn Athena kann meistens zwischen mehreren Gängen pendeln, die übereinander angeordnet sind. Während der Bildschirm unbarmherzig von rechts nach links scrollt, wird sie von den diversen Dämonen munter angegriffen. Mit dem Feuerknopf brät man diese Burschen einsam auf der Leertaste über, ein Druck auf die Leertaste bewirkt den Einsatz einer Bombe. Hinterher felsen, die man abschießen kann, verbergen sich Extras. In erster Linie handelt es sich um verschiedene Bombentypen. (hl)



Athena ist zurück –wäre sie nur daheim geblieben (C 64)

Heinrich: »Warum nur, warum?«

Uff, schon wieder eine mißglückte Automaten-Umsetzung... das macht ja langsam wirklich keinen Spaß mehr. Die Hintergrundgrafik ist schlicht, die Sprites sehen streckenweise so aus, als hätte mein C64 einen Wackelkontakt im Video-Chip, die Musik ist lasch und das Spielprinzip... Au weia!

Psycho Soldier bietet herzlich wenig Neues; selbst die paar Ex-

tras, die es zu holen gibt, lockern den zähen Spielfluss nicht sonderlich auf. Außerdem ist das Spiel ein wenig bleistig, da einem die gegnerischen Sprites mitunter sehr schnell im Nacken hängen. Hier motiviert mich nach der Meldung »Game Over« leider herzlich wenig, um weiterzuspielen. Schade, aber das ist leider ein weiteres Spiel für die »Vergiß es lieber schnell!«-Schublade.

Masters of the Universe



Viel Feind, wenig Spielwitz: He-Man hat's nicht leicht (C 64)

Heinrich: »Nur für He-Man-Fans«

Viel Grafik im Speicher, flottes Scrolling inklusive: Technisch ist das Programm ganz gut, doch beim Spielwitz beginnt das große Wehklagen. Ein bißchen »Robotron«, ein wenig Zweikampf-Action, gewürzt mit dem auf Dauer nervtötenden Tippen auf die Tastatur zwecks Orientierung lassen mich nicht gerade vor Freude erbeben. Wie viele ande-

re Lizenzspiele hapert's bei Masters of the Universe am langweiligen Spielprinzip. Außerdem ist es relativ schnell gelöst.

Nachwuchs-He-Men können hier schon mal ein bißchen üben, die Welt zu retten. Sollten Sie kein großer Fan der Universe-Serie sein, dürfen Sie dieses Computerspiel aber ruhigen Gewissens versäumen.

Grafik	6.5										
Sound	5.5										
Power-Wertung	3										

C64 (Atari ST, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette). 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Früher spielten Kinder mit Plüschteddys und Modellautos, heute mit He-Man und Skeletor: In den Kinderzimmern haben die »Masters of the Universe« Einzug gehalten. Der Obermacker dieser Spielzeugserie ist der mit Muskeln reichlich gesegnete He-Man, dem mit Skeletor ein würdiger Chef-Bösewicht gegenübersteht. Letzten Dezember lief bei uns der erste abendfüllende Spielfilm um He-Man & Co. an, indem der Ober-Gute von Dolph Lundgren überzeugend verkörpert wurde – wie gut, daß die schauspielerischen Anforderungen sich bei dieser Rolle auf Zähneblecken, grimmig gucken und Schwertschwingen beschränken. Zu diesem Film hat Gremlin ein Spielprogramm (nicht zu verwechseln

seln mit dem Masters of the Universe-Computerspiel, daß uns U.S. Gold vor gut einem Jahr bescherte).

Um zur Universums-Herrschaft zu kommen, muß He-Man acht Saiten finden. Während man durch die Straßen hetzt, tauchen pausenlos Skeletors Hilfsbösewichter auf. Da He-Man aber mit vielen Bildschirmleben gesegnet ist, kann man die Burschen im großen und ganzen ignorieren.

Verschiedene Action-Spielelemente werden hier durcheinandergewürfelt. Komisch, daß die Anleitung verschweigt, daß durch Druck auf die Leertaste eine Karte auf dem Bildschirm erscheint. Hat He-Man schließlich alle acht Saiten gefunden, mißt er sich im Endkampf mit Skeletor. (h)

KORONA SOFT

Inh.
A. Pfaffmann



AMIGA

ARCHON II	79,-
CALIFORNIA GAMES	69,-
GIANA SISTERS	53,-
INDOOR SPORTS	79,-
TETRIS	53,-
WIZBALL	69,-

ATARI ST

CALIFORNIA GAMES	69,-
DUNGEON MASTER	69,-
ECO	59,-
ENDURO RACER	69,-
GIANA SISTERS	53,-
JINXTER	69,-
RAMPAGE	69,-
SUB BATTLE SIM.	69,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	79,-
TETRIS	53,-
UMS (UNIV. MIL. SIM.)	69,-
WINTER OLYMPICS '88	53,-
WIZBALL	53,-

SEGA

AFTER BURNER	79,-
FANTASY ZONE II	69,-
GREAT BASKETBALL	59,-
GREAT GOLF	59,-
OUT RUN	69,-
TEDDY BOY	49,-

COMMODORE 64

ARCHON II	Kass / Disk
BANGKOK KNIGHTS	25,- / 40,-
BARD'S TALE I	33,- / 43,-
CALIFORNIA GAMES	33,- / 43,-
CHUCK YEAGER'S	33,- / 43,-
DEFLECTOR	33,- / 43,-
ENDURO RACER	33,- / 49,-
GARFIELD	33,- / 43,-
GAUNTLETT II	33,- / 39,-
GIANA SISTERS	33,- / 43,-
GUILD OF THIEVES	33,- / 43,-
GRYZOR	29,- / 33,-
INDOOR SPORTS	29,- / 43,-
JINXTER	29,- / 53,-
LEGACY OF THE A.	29,- / 59,-
MANIAC MANSION	29,- / 43,-
MASTER OF THE UNIV.	29,- / 43,-
MATCHDAY II	29,- / 33,-
OUT RUN	33,- / 33,-
PLATOON	29,- / 33,-
PSYCHO SOLDIER	29,- / 33,-
R.I.S.K.	33,- / 33,-
RAMPAGE	33,- / 43,-
SUB BATTLE SIM.	29,- / 43,-
SUPER HANG ON	33,- / 43,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	29,- / 43,-
SUPERSTAR SOCCER	29,- / 43,-
TETRIS	29,- / 33,-
VERMEER	29,- / 53,-
WINTER OLYMPICS '88	29,- / 33,-

SCHNEIDER CPC

BANGKOK KNIGHTS	Kass / Disk
CALIFORNIA GAMES	29,- / 43,-
DEFLECTOR	33,- / 43,-
ENDURO RACER	33,- / 53,-
GAUNTLETT II	33,- / 43,-
GRYZOR	29,- / 43,-
INDOOR SPORTS	29,- / 43,-
MASTER OF THE UNIV.	29,- / 43,-
MATCHDAY II	29,- / 43,-
OUT RUN	33,- / 43,-
PLATOON	29,- / 43,-
PSYCHO SOLDIER	29,- / 43,-
RAMPAGE	33,- / 43,-
SUPER HANG ON	33,- / 43,-
SUPERSTAR SOCCER	29,- / 43,-
TETRIS	29,- / 43,-
VERMEER	29,- / 53,-

IBM

CALIFORNIA GAMES	69,-
CHUCK YEAGER'S	79,-
INDOOR SPORTS	79,-
JINXTER	69,-
SUB BATTLE SIM.	69,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,-
TETRIS	53,-
U.M.S. (UNIV. MIL. SIM.)	69,-
WINTER OLYMPICS '88	53,-
WIZBALL	53,-

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider, Atari, XL, ST und
Commodore.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,-.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit
bestelle ich
folgende Spiele:

Name: _____	Disk	Cass.
Straße: _____		
PLZ/Ort: _____		
Telefon: _____		
Alter: _____		
Computersystem: _____		

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Platoon

Grafik	8												
Sound	7												
Power-Wertung	8												

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette). 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean

Heikel, heikel: Ein Action-Spiel zu einem Anti-Kriegsfilm. Das auf dem Oscar-preisgekrönten Vietnam-Film basierende Computerspiel »Platoon« ist jetzt erschienen.

Das erste Opfer des Krieges ist die Unschuld – Mit diesem Untertitel wurde in Deutschland der amerikanische Spielfilm „Platoon“ gesehen, der 1987 mit großem Erfolg in die Kinos kam. Ocean Software kaufte die Lizenz, um ein Computerspiel zum Film zu produzieren. Nach gut einem halben Jahr Entwicklungszeit ist die C64-Version von Platoon jetzt fertig.

Sie haben die Aufgabe, zur Zeit des Vietnam-Kriegs fünf amerikanische Soldaten heil durch den vietnamesischen Dschungel zu steuern. Das Programm besteht aus fünf Teilen, die fast alle nachgeladen werden müssen.

Teil 1 ist eine Art Action-Adventure mit viel Ballerei. Zunächst müssen Sie eine Kiste mit Sprengsätzen finden, die von Kameraden im Dschungel zurückgelassen wurde. Danach muß man eine Brücke aufstöbern und mit dem Dynamit in die Luft sprengen, um einen nachrückenden Trupp von Vietkong den Weg abzuschneiden. Im Dschungelgewirr verläuft man sich leicht und sollte deshalb eine Karte zeichnen. Außerdem greifen gegnerische Soldaten unweit an.

Jeder Ihrer fünf Männer kann drei Treffer einstecken; nach dem vierten ist es um ihn geschehen. Außerdem hat jeder seinen Vorrat an Munition und Granaten. Nach dem Ab-



In diesem Dorf muß man nach wichtigen Gegenständen und einer Falltür suchen (C 64)



Gut!

Den Friedensnobelpreis wird das Platoon-Programm wohl kaum gewinnen, aber als spannendes Action-Spiel ist es gut gelungen. Fast pausenlos wird man angegriffen und muß gute Reflexe und volle Konzentration beweisen, um hier weitzu kommen. Dadurch, daß die Levels nachgeladen werden, konnten

sich die Programmierer bei der aufwendigen Grafik ordentlich austoben. Musik und zum Teil digitalisierte Sound-Effekte dürfen da auch nicht fehlen.

Die Motivation, sich ganz durchzuspielen, ist sehr hoch. Und die Spannung steigt gewaltig: Wenn man durch einen düsteren Tunnel wadet und feststellt, daß die Munition ausgegangen ist, bekommt man es richtiggehend mit der Angst zu tun.

Wenn man sich an der etwas heiklen Handlung nicht stört, bekommt man bei Platoon viel solide Bildschirm-Action und Grafik

geboden. Kassetten-Besitzer werden sich ein wenig übers Nachladen ärgern.



Der Platoon hat das Dschungel-Labyrinth verlassen und die Brücke erreicht. Wenn er die Sprengsätze bei sich hat, wird sie automatisch in die Luft gejagt. (C 64)

schießen von Gegnern bleiben mitunter Munitionskisten und Erste-Hilfe-Kästen zurück, die je einen Schuß heilen. Bevor man das Extra aufammelt, sollte man zunächst denjenigen Mann wählen, der es am nötigsten hat.

Die Moral-Anzeige ist während des Spiels sehr wichtig: sie sinkt, wenn man getroffen wird und steigt, wenn man Munition oder Medizin findet. Sinkt die Moral-Anzeige auf Null, ist das Spiel zu Ende. Dasselbe passiert natürlich auch, wenn alle fünf Männer umkommen.

Nachdem man die Brücke in die Luft gejagt hat, beginnt der zweite Teil. Hier trifft man auf ein Dorf, in dem neben Vietkonges auch Zivilisten herumlaufen, die man keinesfalls abschießen darf – die Moral-Anzeige sinkt somit ins Bodenlose. In den Dörfern muß man nach einer Fackel und einer Karte suchen. Gut gerüstet begibt man sich dann zu einer Falltür, die in den dritten Teil führt.

Hier wartet man durch einen halb mit Wasser gefüllten unterirdischen Tunnel, der in 3D-Grafik gezeigt wird. Auch hier lauern gegnerische Soldaten. In diesem labyrinthartigen Netz von Gängen gibt es Räume, in denen man neben Medizin und Munition zwei Leuchtfener und einen Kompaß findet. Diese Gegenstände sind für den nächsten Level sehr wichtig.

Kaum sind Sie dem Tunnel entronnen, wird es dunkel und ein Trupp Vietkong-Soldaten

greift an. Mit dem begrenzten Vorrat an Leuchtfleuren können Sie die pechschwarze Nacht vorübergehend erhellen, um die Gegner zu erkennen und abzuwehren. Durch das Licht wird es für die Vietkong natürlich relativ einfach, ihre Position genau zu erkennen...

Wenn Sie auch diesen Teil überstehen und den nächsten Morgen erleben, folgt im fünften Abschnitt die nächste böse Überraschung: in zwei Minuten wird der Teil des Dschungels, in dem Sie sich gerade



GEDANKENAKROBATIK

Mit diesen ersten fünf Titeln erfüllt PSS alle Erwartungen, die man an den führenden Hersteller von strategischen Simulationen in Europa stellt: haarscharfe Details, Supergrafik, spitzenmäßige Verpackung, realistische Preise - und nicht zuletzt natürlich ein hervorragendes Spielkonzept, das monatelang fesselt!

PSS Strategische Reihe - Spiele, die man so schnell nicht wieder weglässt!

Alle Spiele stellen hohe Anforderungen an logisches Denkvermögen und erfordern blitzschnelle Reaktionen, so daß beide, der Liebhaber von Strategiespielen und der Freund von Arcade - Action gleichermaßen auf seine Rechnung kommt.

Wir überlassen Ihnen das Kommando.



STRATEGISCHE REIHE



ANNALEN DER RÖMER

Das legendärste aller Kaiserreiche - in einem wahrhaft legendären Spiel, einer wirklich historischen Simulation. Das Römische Reich wird Ihnen stets Neues zu bieten haben, ganz gleich, wie oft Sie den Exkurs in die Geschichte wagen.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC/
PCW 8256 - IBM PC - ATARI 520ST



ENTSCHEIDUNG EUROPA

1989. Europa steht in Flammen und die Welt am Rande der Vernichtung. Der Konflikt der Supermächte ist ausgebrochen. Gibt es ein Überleben? Sie haben die Schlüssel in der Hand. Ein hex-basiertes Spiel für den erfahrenen Strategisten.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC



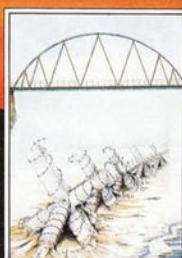
KONFLIKTE 1

2 Spiele für den Preis eines einzigen BATTLE OF BRITAIN & BATTLE FOR MIDWAY. Übernehmen Sie die Rolle des Oberbefehlshabers der Streitkräfte im Luftraum über England im Sommer 1940 oder bezwingen Sie die japanische Marine in der Auseinandersetzung im Pazifik von 1942. Beide Spiele beinhalten auch Arcade-Action.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC.



SORCERER LORD

Das Spiel, in dem Magie und Realität verschmelzen. SORCERER LORD ist ein Solo Fantasy Konfliktspiel, das die Invasion des Landes Galanor durch den bösen Zauberer des Nordischen Schattenreichs, den Schattenlord simuliert. Der Spieler muß die Freiheitskämpfer von Galanor versammeln und mit ihrer Hilfe den Ansturm des Schattenlords zurückschlagen, um sich auf diese Weise den Titel des GROSSEN ZAUBERERS (SORCERER LORD) zu erringen.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC



PEGASUS BRIDGE

Dieses Strategiespiel für einen oder zwei Teilnehmer ist eine Simulation der Ereignisse des 6. Juni 1944, der Landung der Alliierten in der Normandie, beginnend um Mitternacht mit der Landung der ersten Luftlandtruppen, bis um 6 Uhr in der Früh, der Ankunft der Hauptstreitkräfte. Eine getreue historische Simulation - mit dem Computer als intelligentem Gegner.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC.

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste. Ich habe einen (zuteil: bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4 ☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple

Name

Straße

PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2



Vertrieb: Rushware GmbH Bruchweg 182-132 4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: MICRO-MÄNDLER
Distribution in der Schweiz: Thali AG
Distribution in Österreich: Karasoft.



VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Skyfox II

Grafik	4									
Sound	3.5									
Power-Wertung	4									

C64
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Im Weltraum geht's wild zu: Die alten Leib- und Magenfeinde des Erd-Imperiums, die Xenomorphs, rüsten zu einem ihrer traditionellen Invasionsversuche. Sie, junger Mann, haben die ehrenvolle Aufgabe, sich mit den Angreifern auseinanderzusetzen. Zu diesem Zweck steht ein funkel-nagelneuer »Skxfoy II«-Raumjäger im Hangar, der Ihnen gute Dienste leisten wird.

Es gibt zehn unterschiedliche Missionen, von denen jede in sechs Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann. Nach der Wahl der Mission wird Skyfox II aus der Raumstation katapultiert. Im Weltraum finden Sie sich mit Scannern und Radaranzeigen ebenso zurecht.

wie mit der Karte, die der Packung beiliegt. Neben vielen feindlichen Schiffen gibt es weitere Raumstationen, die gut Freund sind. Hier kann man immer wieder landen, um Skyfox II reparieren zu lassen. Doch Vorsicht: Reparaturen kosten Zeit, die von den durchtriebenen Xenomorphs mit Sicherheit genutzt wird.

Mit Raum-/Zeit-Tunneln kann man große Strecken in Sekundenschnelle zurücklegen. Außerdem verfügt unser Raumjäger über ordentliche Waffensysteme (Neutronen-Kanone, Anti-Materie-Minen und Photonen-Bomben) und einen Autopiloten, der den nächstgelegenen Gegner selbständig aufspürt und anfliegt. (hl)



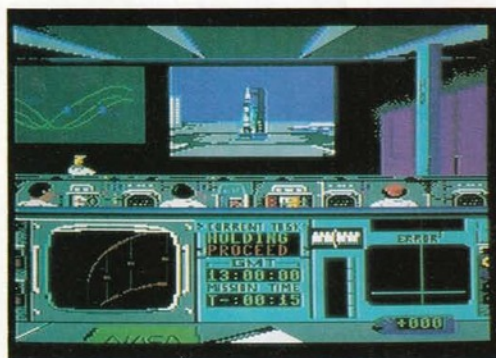
Verfranz im Asteroidenfeld: Der kluge Pilot blickt im Zweifelsfalle auf die Sternenkarte (C 64)

Heinrich: »Ein müder Vogel«

Gäh! Große Unterschiede gegenüber dem Vorgänger sucht man bei Skyfox II vergebens. Im Detail wurde zwar gefeilt und die Handlung in den Weltraum verlegt, aber die Ähnlichkeit ist trotzdem zu stark. Technische Wunderwerke werden auch nicht geboten: Raumschiffe und Asteroiden flitzen zwar recht flott, aber nicht sonderlich schön gezeich-

net, durch das All. Skyfox II ist meiner Meinung nach eine leidlich aufgemotzte Variante des uralten »Star Raider«-Spielprinzips, ohne dessen Klasse zu erreichen. Daran ändern auch die Spezial-Missionen nichts.

Nur Weltraum-3D-Baller-Fans zu empfehlen, ansonsten lieber auf der Erde bleiben und ein anderes Spiel kaufen.



Klar zum Countdown: Apollo ist startbereit (C 64)

Anatol: »Kein großer Schritt für die Menschheit«

Apollo 18 verspricht viel, kann aber nur wenig halten. Wer das Programm zum ersten Mal sieht, ist von der guten Grafik schwer beeindruckt. Anfangs macht es viel Spaß, aber wenn man es ein paar mal durchgespielt hat, wird es schnell langweilig.

Das ist keine Simulation, sondern eine Mischung von aufwendig verpackten Geschicklichkeits-Tests. Meistens ist man damit beschäftigt, Markierungen

übereinanderzuhalten und den Feuerknopf zur richtigen Zeit zu drücken. Schade, mit einem Schuß Simulation wäre man hier nicht schlecht gefahren.

Trotzdem hat man bei dem Spiel alle Hände voll zu tun. Die Grafik ist recht imposant und die digitalisierte Sprache mit Tower-Anweisungen hörensenswert. Das Spielprinzip erweist sich auf Dauer als dünn und ist für Einzelner am besten geeignet.

Apollo 18

Grafik	7.5											
Sound	6.5											
Power-Wertung	4.5											

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade/Electronic Arts

Es ist soweit: In »Apollo 18« starten Sie auf Ihrem C64 zur dunklen Seite des Mondes. Die Apollo-Mission ist in viele Abschnitte gegliedert. Zu Beginn jeder Mission stellt man eine Telemetrie-Checkliste ein, damit die entsprechenden Systeme angeheizt werden. Alle Lichter müssen auf Grün stehen, damit überhaupt etwas vorangeht. Damit man sich in der Kapsel auch heimisch fühlt, ist ein Computer installiert, der verschiedene Steueraufgaben übernimmt.

Zuerst startet man mit einer Saturn V-Rakete von der Erde in den Orbit. Man muß darauf achten, daß die Arme zurückgezogen werden, die Feststoffraketen im richtigen Verhältnis brennen, oder daß man nicht

vom programmierten Kurs abkommt. Danach dockt man an das »Commando-Modul« an, das sich schon auf der Umlaufbahn im Orbit befindet. Während des Flugs zum Mond darf man noch ein paar Kurskorrekturen vornehmen, bei denen man schnell zuviel Treibstoff verbrennt.

Danach wird es interessant: Man landet auf dem Mond, um einen kleinen Spaziergang zum wagen. Dabei muß darauf geachtet werden, daß einem nicht der Sauerstoff ausgeht. Wenn man wieder gestartet ist, braucht man nur noch drei defekte Satelliten einsammeln, bevor man wieder auf der Erde landet (sofern die Kapsel nicht vorher in der Atmosphäre verglüht). (al)

THE TRAIN

SIE WOLLTEN SCHON IMMER BEI DER
FRANZÖSISCHEN RÉSISTANCE DABEISEIN?
HIER IST IHRE CHANCE.



DER KAMPF UM NORMANDY VERTEILT SICH
ÜBER EINEN GROSSEN ANTEIL DER
ACTION-PLAYS MIT EINER SCHNITTSTELLE FÜR
EINE KASSETTEN-VERSION



IN DEN HINTERGRUND SCHARFEN SAHEN
SICH DIE LUKAS' KAMERAMANNEN, DIE
UNTEREINER ANDEREN SAGTEN, DASS SIE
ROHRE NICHT AUSGEHEN UND ENTWICKELN
SICH MIT EINER KASSETTEN-VERSION
NACHRICHT INDUKTION, BEWUSST SEIN
STÄRKE DER KASSETTEN

ERHÄLTICH FÜR:
C64 DISKETTE
C64 KASSETTE

Jetzt im Handel



ELECTRONIC ARTS®

Vertrieb: RUSHWARE Michaelvertriebsgesellschaft mbH

ACCOLADE™

ACCOLADE & THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY SIND WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. ELECTRONIC ARTS LTD. FREUT SICH, DIE PRODUKTE VON ACCOLADE
AUF DEN EUROPÄISCHEN MARKT ZU BRINGEN. WIR PRODUZIEREN SOFTWARE FÜR EINE GROSSE AUSWAHL VON COMPUTERN. SCHREIBEN SIE UNS: C/O RUSHWARE,
BRUCHWEG 128-132, D-4044 KAAST, TEL. 0 2101 697 0.

Thunder Boy

Grafik	6									
Sound	3.5									
Power-Wertung	6									

Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Das Donnertal war einst eine Idylle, in der Julian und Jane in Frieden lebten. Dann, eines Tages, erschien plötzlich Drago, der gefürchtete Feuerdrache. Kaum ein Bewohner des Donnertals wagte es, sich ihm zu widersetzen. Nur Julian und Jane leisteten Widerstand. Zur Strafe wurde Jane von Drago in sein Vulkanschoß verschleppt. Keine Frage, daß sich Julian sofort aufmachte, um seine geliebte Jane aus den Klauen dieses schuppigen Widerlings zu befreien.

In »Thunder Boy« steuern Sie Julian durch verschiedene Landschaften und müssen sich dabei vor allerlei Insekten und anderem Getier in acht nehmen. Das Spielfeld scrollt von rechts nach links. Unter

wegs findet man ein Riesenei, in dem sich eine Axt verbirgt. Sobald Julian sie aufgenommen hat, kann er sich endlich gegen das Getier zur Wehr setzen. Nur durch geschickte Sprünge seinen Widersachern zu entweichen, ist nämlich recht schwierig.

Als Nahrung dient Julian frisches Obst, das häufig am Wegrand zu finden ist. Wenn er zu lange kein Obst zu sich nimmt, schwinden seine Kräfte schnell dahin.

Nach 20 Runden ist er endlich am Ziel. Wenn das Diskettenlaufwerk bis dahin nicht seinen Geist aufgegeben hat (die Wartezeiten beim Diskettenzugriff, vor allem während des Spiels, sind nahezu unerträglich), kann er seine Jane wieder in den Armen halten. (mo)



Wonderboys kleiner Bruder ist losgelassen (Amiga)

Martin: »Wonderboy läßt grüßen«

Deutlicher geht's nun leider wirklich nicht mehr: Angefangen vom Namen, über die Verpackung bis hin zum Spiel entpuppt sich Thunder Boy wahrlich als ein dreister »Wonderboy«-Verschnitt.

Leider kommt diese Version nicht annähernd an die spielerischen Qualitäten des Automaten-Originals heran. Trotzdem hat mir Thunder Boy einigermaßen gefallen. Man will halt sehen, was im zweiten, dritten oder

vierten Level alles passiert. Dank der 20 Spielstufen ist man damit recht lang beschäftigt. Die Grafik ist für Amiga-Verhältnisse nur mittelpträchtig. Noch etwas schlimmer ist der Sound, der nach einiger Zeit ziemlich nervt.

Auf Grund fehlender Amiga-Konkurrenz ist Thunder Boy für Geschicklichkeits-Fans sicherlich interessant, obwohl es einen nicht unbedingt vom Hocker reißt. Immerhin, es motiviert einigermaßen.



Was macht der Staubsauger in der Wüste? (Amiga)

Anatol: »Terrormax«

Ich hatte gehofft, sie wären endlich ausgestorben. Aber jetzt hat die Seuche der »Herumlaufen, Gegnern ausweichen und alles aufsaugen«-Spiele auch den Amiga befallen. Irgendwie spielen sie sich alle gleich - und Terramax macht da keine Ausnahme.

Allein das Spielprinzip verbreitet schon einen dezenten Horror. Die Grafik ist für einen Amiga

nicht berühmt, und die Musik plätschert nur vor sich hin.

Neu ist allerdings die »Think-Funktion«. Sie verrät dem Spieler auf jedem Screen, welchen Gegenstand er als nächstes braucht, um weiterzukommen. Damit ist die typische Rätselratei («Wo brauche ich den Staubsauger?») endgültig vorbei. Keine schlechte Idee, aber bei dem Spiel ist sie leider verschwendet.

Terramax

Grafik	5									
Sound	6.5									
Power-Wertung	3.5									

Amiga (Atari ST, C64, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grand Slam

Er hatte sie alle vorgewarnt, aber keiner hatte auf ihn hören wollen. Er wußte genau, daß der Komet kommen würde. Der Kurs war schon berechnet, das Ding würde exakt in 20 Jahren auf der Erde einschlagen. Und da der Komet sehr groß und der Schaden immens sein würde, setzte er sich ab. Seitdem ist Professor Albert Eysteirson von der Bildfläche verschwunden. Jetzt, 20 Jahre später, schwenkt ein Komet in unser Planetensystem ein – auf Kollisionskurs mit der Erde natürlich.

Es sind nur noch ein paar Tage Zeit. Fünf tapfere Männer verschiedener Nationalität machen sich auf die Suche nach dem Professor. Alle wissen,

daß der Professor einen Asteroïden-Ablenker bauen kann. Aber nur ein Freiwilliger – zu Beginn wählt man eine Spielfigur – übernimmt die Suche nach dem Professor, die sich über viele Bildschirmmängen erstreckt. Die Figuren kann man während des Spiels nicht wechseln. Während der Suche begegnet man, wie in jedem Action-Adventure, unter anderem unangenehmen Tieren und mannshohen Wassertropfen, denen man ausweichen muß. Außerdem liegen überall Gegenstände herum, die man für den Ablenker oder zum Überleben brauchen könnte. Jede Figur braucht ein besonderes Objekt, um das Spiel zu beenden. (a)

VAMPIRE'S EMPIRE



Atari ST

Atari ST - Amiga - C 64
Spectrum - Schneider CPC

ariolasoft 



Atari ST



MAGIC BYTES

Out Run

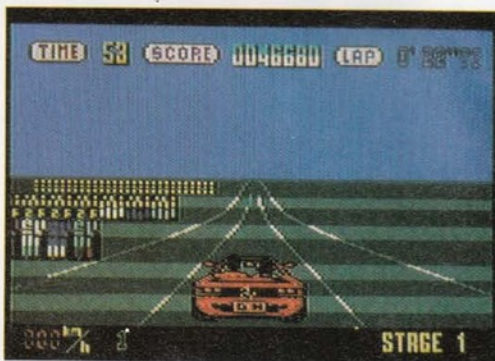
Kann die Umsetzung von Segas Spielhallen-Knüller die hohen Erwartungen erfüllen?

C64, Schneider CPC (Atari ST, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

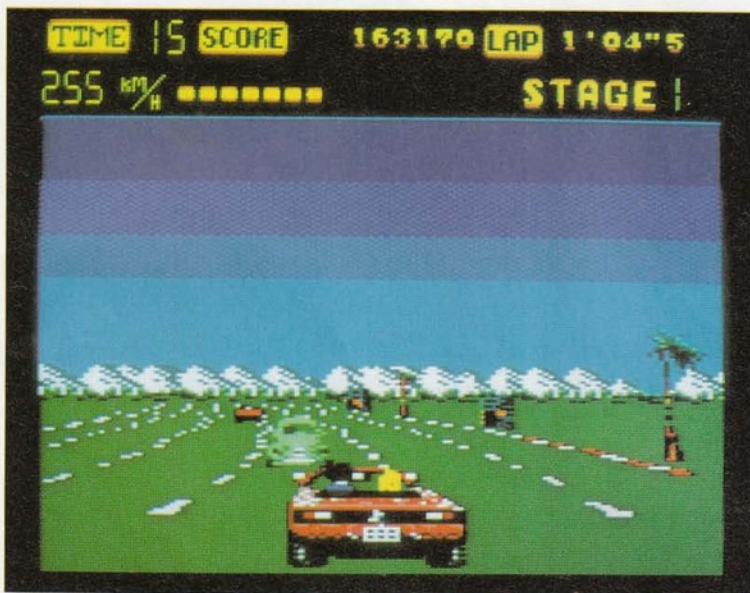
Ein roter Ferrari und der Duft der großen weiten Welt, den man auf Amerikas Highways neben den Abgasen besonders gut riechen kann, sind die wesentlichen Zutaten von »Out Run«. Dieses Autorennen quer durch die Vereinigten Staaten war 1987 einer

der absoluten Spielhallen-Knüller. Kein Wunder, denn der Original-Automat bietet nicht nur tolle Grafik, sondern auch eine Hydraulik, die den Spieler realistisch durchschüttelt.

Die Out Run-Umsetzungen für Heimcomputer müssen ohne Hydraulik auskommen: das



Die Commodore-Umsetzung ist zeichnerisch schwach (C 64)



Auf dem Schneider fährt der Ferrari nur im 1. Gang (CPC)

Spielprinzip ist im wesentlichen das gleiche geblieben. Streckenabschnitte müssen innerhalb von Zeitlimits gemeistert werden; Crashes mit anderen Fahrzeugen und schwungvolle Wechsel aus der Kurve an den nächsten Baum kosten wertvolle Zeit. Manchmal geht es bergauf und bergab. Steigungen schränken die Sicht nach vorne deutlich ein.

Bei der CPC-Version kann man wie beim Automaten an Kreuzungen wählen, in welche von zwei Richtungen man weiterfahren will. Jeder Streckenabschnitt muß aber nachgeladen werden, was bei der Kassette schlichtweg nervtötend ist. Beim C64 gibt es die Gabelungen überhaupt nicht, sondern fünf verschiedene feste Strecken. Dafür muß man hier nicht nach jedem Abschnitt aufs Nachladen warten.

Neben dem Computerspiel findet man in der Packung noch eine Musik-Cassette mit dem Soundtrack des Out Run-Spielautomaten. Zumindest akustisch ist so echtes Spielhallen-Feeling garantiert. (h)



Na ja...

Die C64-Version von Out Run ist zwar schnell, aber zeichnerisch sehr bescheiden und wird rasch langweilig. Die CPC-Um-

setzung sieht zwar schön bunt aus, ist aber unspielbar langsam.

Auf unserem Bildschirmfoto kann man leider nicht erkennen, wie sich der Ferrari mit schlappem Fußgänger-Tempo fortbewegt. Auch wenn der Tacho standhaft 280 Sachen anzeigt, ruckt die Grafik wie in Zeitlupe müde vor sich hin. Der Spielspaß ist bei beiden Versionen sehr bescheiden.



Na ja...

Eines war von vorneherein klar: Out Run kann man nicht 1:1 auf Heimcomputer umsetzen.

Aber das hatten wir bei »Buggy Boy« ja auch gedacht, und das wurde ein Super-Programm. Out Run hat diesen Sprung nicht geschafft. Die Programmierer mögen mir verzeihen, aber bei der C64-Version ist die Grafik schlichtweg scheußlich. Davon abgesehen: Wo ist die Abwechslung, wegen der das Programm in fünf Teile getrennt wurde? Die Grafiken aller Level sind nahezu identisch.

Grafik	4									
Sound	1									
Power-Wertung	2									

Kein Vergleich zum Automaten: Die Wertungen für die CPC-Version...

Grafik	4									
Sound	5.5									
Power-Wertung	3									

...und die Wertungen für die C64-Version

Super Hang-On

Grafik	6.5	
Sound	5	
Power-Wertung	6	

Schneider CPC (C64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

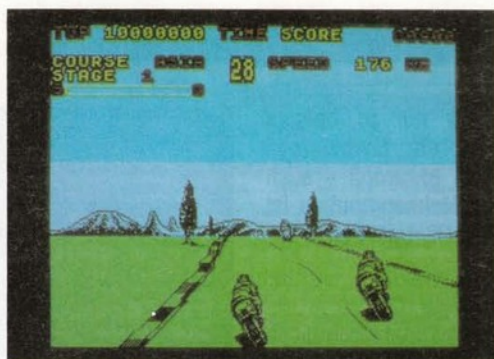
Rennspielen gehört die Gunst der Stunde. Das Neueste aus der Motorrad-Ecke bietet die Spielautomaten-Umsetzung »Super Hang-On«. Ähnlich wie bei »Enduro Racer« und »Out Run« muß man hier Streckenabschnitte innerhalb von Zeitlimits durchfahren, um nicht disqualifiziert zu werden. Je weiter man kommt, desto mehr Punkte gibt es. Wer von der Fahrbahn abkommt oder in einen anderen Fahrer crasht, verliert wertvolle Sekunden.

Bei Super Hang-On finden die Motorradrennen auf vier verschiedenen Kontinenten statt, die zugleich vier Schwierigkeitsstufen entsprechen. Zu Beginn des Spiels entscheidet

man sich für einen Kontinent; will man den Erdteil wechseln, muß neu geladen werden, da die Strecken nicht alle in den Speicher passen.

Anfänger sollten ihr Glück erst in Afrika versuchen, wo man nach sechs Streckenabschnitten ins Ziel kommt. Immer schwieriger wird's dann in Asien (10 Abschnitte), Amerika (14) und Europa (18). Insgesamt hat man also 48 Teilstrecken zu durchfahren.

Bei der 3D-Grafik geht es manchmal steil bergauf und bergab. Die Joystick-Steuerung ist einfach (links, rechts, Gas geben und bremsen). Hat man 280 Sachen erreicht, kann man durch Feuerknopf-Druck den Turbo aktivieren. (hl)



Neues Software-Futter für Motorrad-Freaks (CPC)

Heinrich: »Alles schon mal dagewesen«

Die bunte Spitzengrafik und das hohe Tempo des Automaten-Vorbilds gingen bei dieser Umsetzung verloren, aber von einem 8-Bit-Computer darf man auch keine Wunderdinge erwarten. Was bleibt, ist ein wenig aufregendes Spielprinzip. Es erinnert ebenso wie die recht gute Grafik sehr an die CPC- und Spectrum-Versionen von »Enduro Racer«. Bei so viel Ähnlichkeit

ten lohnt es sich kaum, beide Programme zu kaufen.

Erfreulich, daß es vier komplexe Levels gibt, die man auch einzeln anwählen kann. Ansonsten bietet die CPC-Version von Super Hang-On wenig Neues. Wer Lust auf ein neues Motorradspiel hat, wird damit ganz gut bedient. Ein überragendes Software-Ereignis sollte man aber lieber nicht erwarten.



Aua! Hier ist keine Körperstelle vor Hieben sicher (C64)

Heinrich: »Laßt Fäuste fliegen«

Bildschirm-Prügeleien bekommen eine neue Dimension: Man kann nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten ausweichen. Die Kämpfer sind nicht mehr dreieckig, sondern imponente Figuren, die höchst eindrucksvolle Schreie vom Stapel lassen, wenn sie einen Nasenstüber abbekommen.

Technisch kann man an Bangkok Knights nicht allzuviel aus-

setzen; wie jedes System 3-Spiel für den C64, bietet es Grafik und Sound der Oberklasse. Spielerisch hat es mich allerdings nicht sonderlich begeistert.

Ein paar Runden lang lasse ich mich gerne vertrimmen, doch dann wird mir die Sache zu öde. Prügel-Spiel-Fans werden das Programm lieben, aber Otto Normal-Spieler sollte es auf keinen Fall blind kaufen, denn es ist nicht jedermanns Sache.

Bangkok Knights

Grafik	7	
Sound	7	
Power-Wertung	6	

C64 (Atari ST, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ System 3/Activision

Neu im Prügel-Spiel-Genre: Riesige Kämpfer-Sprites sind das Salz in der Suppe bei »Bangkok Knights«. Die Sportart, die hier simuliert wird, ist Thai Boxing; eine Art Boxkampf, bei dem auch mit Füßen und Ellbogen zugeschlagen wird.

Der Spieler ist ein hoffnungsvoller Nachwuchs-Thai, der sich den Titel holen will. Dazu muß er acht immer fieser werdende Computergegner besiegen. In einem Zwei-Spieler-Modus darf man sich auch gegenseitig massakrieren.

Mit dem Joystick kann man in acht Richtungen gehen und ausweichen. Hält man den Feuerknopf gedrückt, hat man die Wahl zwischen acht Schlag- und Verteidigungsarten. Zwei Anzeigen geben über

die Energie der Kämpfer und deren Schlagstärke Aufschluß. Nimmt die Schlagstärke ab, sollte man einen defensiven Kampfstil wählen.

Eine besondere Note erhält Bangkok Knights durch die Kämpfer-Sprites. Die Bur-schen sind nicht nur sehr groß, sondern reagieren auch fix. Beim Sound hat man nicht gespart und legte die Musik in die bewährten Hände von Rob Hubbard. Simon »Mega Apocalypse« Nicoll steuerte digitalisierte Effekte bei.

Weil die Grafik der Kämpfer ordentlich Speicherplatz schluckt, wird bei Bangkok Knights im Lauf des Spiels nachgeladen. Bei Kassetten-Besitzern ist neben kernigen Hieben deshalb auch etwas Geduld gefragt. (hl)

Winter Olympiad 88

Atari ST, C64 (Amiga, Atari XL/XE, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

Nicht nur in Calgary wird um olympisches Gold gekämpft - auch auf Heimcomputern ist jetzt Olympia-Zeit.

Offensichtlich in den (Schnee-)Spuren von »Winter Games« wandelt eine Sport-Simulation, die zu den olympischen Winterspielen in Calgary erschienen ist: »Winter Olympiad 88« bietet die fünf Disziplinen Skispringen, Slalom, Abfahrt, Biathlon und Bobfahren. Man kann bei keiner Disziplin gegeneinander spielen; vielmehr gehen die Teilnehmer nacheinander an den Start.

Beim Skispringen muß man im günstigsten Moment die Schanze per Feuerknopfdruck verlassen, um dann während des Fluges die Haltung zu kontrollieren. Weite und Stil des Sprungs werden bewertet. Bei



Schepper! Ein Abfahrer kollidiert mit einer stattlichen Tanne (ST)



Loipen-Schwung beim Biathlon (C 64)

der Ski-Abfahrt sieht man die Piste in 3D-Manier auf sich zukommen, sollte Baumberührungen tunlichst meiden und natürlich schnell ins Ziel brettern. Beim Slalom bekommt man die Piste von schräg oben gezeigt. Hier muß man eine ganze Reihe von Toren korrekt passieren.

Beim Biathlon sind Schnelligkeit in der Loipe und Zielgenauigkeit beim Schießen ge-

fragt. Beim abschließenden Bobfahren müssen Sie wieder möglichst schnell ins Ziel kommen, sollten aber aufpassen, daß der Bob nicht aus einer Kurve geschleudert wird. Nach Absolvierung aller fünf Disziplinen wird der Endstand bekanntgegeben... und dann hechten alle schnell an den Fernseher, um die nächste Übertragung aus Calgary nicht zu verpassen. (rh)



Selbst wenn man gnädig darüber hinwegsieht, daß die Programmierer ordentlich bei Winter Games abgekupfert haben, fühlt man sich bei Winter Olympiad 88 böse aufs Glatteis geführt. Die Disziplinen bieten nichts Neues

und sind zudem technisch nicht gerade optimal programmiert. Auf dem Atari ST ist das Spiel in dieser Hinsicht noch ganz gut gelungen; beim Slalom bekommt man zum Beispiel ein sehr ansehnliches Scrolling zu sehen. Die C64-Version bietet über weite Strecken katastrophale Grafik und sieht im Vergleich zum alten Winter Games arm aus. Auch spielerisch hatte mir von Winter Olympiad etwas mehr erwartet. Die indiskutable C64-Version versenkt man am besten in einer tiefen Gletscherspalte.



Die Krönung der Sportspiele ist das sicher nicht. Generell habe ich nichts dagegen, wenn sich Programmierer Anregungen oder Ideen von anderen Spielen

holen, solange etwas Eigenständiges herauskommt. Aber hier wurde fast alles schlecht und schlampig bei Winter Games abgeschaut.

Hoffen wir, daß die Winter-Olympiade 88 nicht so öde wird wie das Spiel. Wenn man alle Disziplinen hinter sich gebracht hat, muß man beim C64 den Computer ausschalten und das ganze Programm neu laden, um weiterzuspielen - aber ohne mich.

Grafik	6									
Sound	3									
Power-Wertung	4									

Grafik	3.5										
Sound	6										
Power-Wertung	3										

Die kühlen Wertungen für die Atari ST-Version...

...und beim C64 nähern sich die Wertungen bereits der 0-Grad-Grenze

Eco

Grafik	6.5										
Sound	4										
Power-Wertung	3.5										

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Ein paar Millionen Jahre hat sie gedauert, in der 12. Klasse wird sie in der Schule durchgenommen und jetzt ist sie sogar Gegenstand eines Spiels: die Evolution.

Zuerst würfelt der Computer einen Planeten und seine Lebewesen aus, danach wird man selbst auf den Planeten losgelassen. Zu Beginn ist man ein liebenswertes kleines Insekt. Wenn man Pech hat, besitzt man nicht einmal Flügel und sieht einer Küchenschabe zum Verwechseln ähnlich – allerdings in Vektorgrafik. Und man tut das, was alle Insekten so tun: man krabbelt am Boden herum und versucht, zu überleben.

Man muß etwas zu mampfen finden, um zu Kräften zu kom-

men. Dazu wählt man ein bestimmtes Icon an, die Futtersuche erledigt der Computer dann von alleine. Danach kann man in aller Ruhe die (ebenfalls vollautomatische) Paarung angehen. Dazu muß man allerdings erst einen kompatiblen Partner finden.

Wenn beide Aufgaben gelöst sind, kommt man in ein wichtiges Menü. Hier kann man das machen, was Tschernobyl beinahe geschafft hätte: Mutationen des Erbguts erzeugen. Man verändert dafür auch verschiedene Gene, die man zuerst aktivieren muß, um an ihnen basteln zu können. Dann kann man in der Erbmasse herumspielen und bewundern, wie man sich von der Schabe zum Menschen mautert. (al)



Die Vektor-Küchenschabe auf Brautschau (Atari ST)

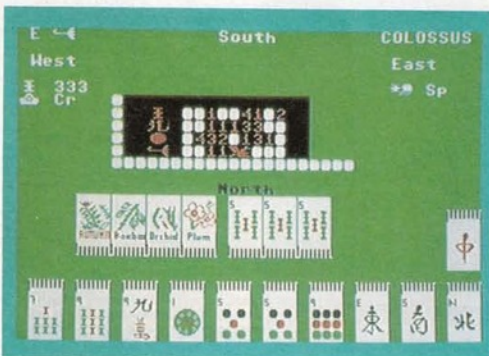
Anatol: »Paarung mit 16 Bit«

Heute wurde meine Angebetete von einem Truthahn zertrampelt. Bis zu einem Ersatzweibchen habe ich es leider nicht mehr geschafft – dann war das Spiel aus. Tja, so ein Käfer hat halt nicht die optimale Lebensdauer...

Eco hat eine tolle Idee, eine clevere Benutzerführung und prima Grafik – aber ein sehr mageres Spielprinzip. Es läuft weitgehend vollautomatisch ab, so

daß man es kaum noch als ein Spiel bezeichnen kann. Außer Essen, Paaren und an den Genen herumfummeln, kann man eigentlich nichts machen und das wird auf die Dauer doch etwas öde.

Schade, hier ist eine tolle Idee verschenkt worden, die ein wesentlich vielseitigeres Programm abgeben könnte. Bei Eco läßt die Motivation allerdings ziemlich schnell nach.



»Shanghai«-Steine auf Pärchensuche – drei Fünfer sind schon abgelegt. (C64)

Anatol: »Wolkiger Mond springt gackernd über die rosa Jade?«

Liebe auf den zweiten Blick. Das Spiel beginnt mir ernsthaft zu gefallen. Auch wenn die Namensgebung der speziellen Kombinationen etwas sehr fernöstlich ist.

Die Spielsteine werden jedem »Shanghai«-Spieler noch von vielen Nachtsitzungen bekannt sein. Mah Jong hat aber nichts mit diesem Spiel gemeinsam: Es

ist eher eine Mischung zwischen Poker, Rommé und Memory. Das Programm hat leider ein paar Haken: es ist recht langsam und braucht einige Zeit zum Herumrechnen. Leider ist das Handbuch nicht in Deutsch, so daß Leute ohne Englischkenntnisse aufgeschmissen sind. Zur Not holt man sich die Regeln aus der Bücherei.

Colossus Mah Jong

Grafik	4									
Sound	0.5									
Power-Wertung	6									

C64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS, Schneider CPC)
34 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ CDS

Bei »Mah Jong« versuchen vier Spieler aus 144 Spielsteinen Paare, Drillinge, Vierlinge oder bestimmte Kombinationen zu sammeln. Zu Beginn des Spiels bekommt jeder 14 Steine. Jetzt zieht man einen Stein, schaut nach, ob man damit etwas anfangen kann, und legt einen ab. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Jeder Spieler kann einen abgelegten Stein für sich beanspruchen, wenn er daraus mindestens einen Drilling bilden kann. Hat ein Spieler alle Steine in der richtigen Kombination zusammen, beendet er das Spiel und die Punkte werden ausgerechnet.

Eine ordentliche Mah Jong-Runde ist nicht einfach zusammenzubringen. »Colossus

Mah Jong« soll diesem Übel abhelfen; dabei simuliert der Computer drei Gegner. Gespielt wird nach den offiziellen englischen Regeln. Die Grafik ist zwar nicht sehr eindrucksvoll, aber das Programm bietet einiges – sogar für den Anspruchsvollen. Man kann vieles einstellen: neun Schwierigkeitsgrade, Zeitlimits, verdeckte Stapel und zuschaltbare Kombinationen. Sogar an einen Turniermodus wurde gedacht.

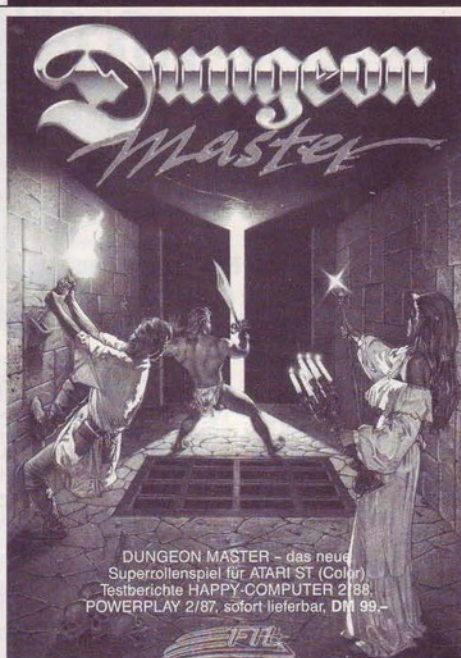
Auch Anfänger kommen nicht zu kurz: Auf der Rückseite der Kassette befindet sich ein kleines Lernprogramm. Außerdem gibt der Computer Lösungsvorschläge bei vertrackten Situationen, was für Anfänger sehr hilfreich ist. (al)

H.G. DREESER, SOFT- und HARDWARE

Wir bekommen laufend die aktuellsten Produkte für folgende Computer:
SPECTRUM, QL, ATARI 600/800/130/ST, Amiga, IBM.
Nutzen Sie unseren Telefon- und Auftragservice zu den angegebenen Zeiten,
damit auch Sie über die Neuheiten informiert sind.

SPECTRUM:	DM	Dr. Fruit	29,90	HARDWARE:	OL (dt. Vers.)	399,00
Rennegade	24,90	Vador	29,90	512 KB Upgrade QL	329,00	
Quadrational	29,90	Skyfighter	44,90	TRUMP Card QL	629,00	
Indiana Jones	27,90	Alien Strike	44,90	Cartridge-Box 20er	19,90	
Talpan	27,90	ATARI ST		Centronics I/F QL	98,00	
Soy Versus Spy 3	27,90	Fantasie 2	99,90	AMX-MOUSE Spectrum	189,00	
Supersprint	27,90	Rana Rama	59,90	IBM-Joystick	69,90	
The Nipper 2	21,90	Blueberry	62,90	Cartridge 4er	26,90	
Implosion	24,90	Impact	44,90	QL-Floppy kompl.	699,00	
Games Set	39,90	3D-Galaxy	54,90	QL-Floppy-Controller	299,00	
AMIGA:				QL-Floppy 720 KB einz.	399,00	
Bad Cat	57,90	QL		Monitor 9" 12"	389,00	
Amegas	54,90	Arcanoid	39,90	Monitor grün 12"	249,00	
Thunder Boy	54,90	Qwiter II	54,90	Printer-Buffer 64 KB	298,00	
Drum Studio	79,90	Woom	49,00	IBM-kompatibler	a. A.	
Firepower	74,90	Assembler ab	49,00	ATARI ST		
Plutos	44,90	JAM	54,90	Bad Cat	57,90	
Gnome Ranger	44,90	Pointer/Writer-Toolkit	39,90	Backlash	54,90	
New Art Monitor	79,90	Mister Smith	49,00	Lucky Luke	55,90	
Backlash	54,90	Super Croucher	45,90	Gnome Ranger	44,90	
Final Trip	29,90	Pision Chess	59,90	Rings of Ziffen	69,90	
				Skyfighter	44,90	

Fordern Sie unsere Gratisliste, im Rosenhag 6, D-5300 Bonn 1, Tel. 0228/254084
Mo. bis Fr. von 17.00 Uhr - 18.00 Uhr, Sa. von 14.00 Uhr - 18.00 Uhr Auftragsannahme rund um die Uhr.



DUNGEON MASTER - das neue
Superollenspiel für ATARI ST (Color)
Testerische HAPPY-COMPUTER 2188
PLAYPLAY 2/87, sofort lieferbar, DM 99,-

THOMAS MÜLLER Postfach 2526 · 7600 Offenburg
COMPUTER-SERVICE ☎ 07181/76921 · Btx 078025651

INTERNATIONAL

Inh. Elke Heidmüller



SOFTWARE KÖLN

AMIGA	ST	AMIGA	ST	AMIGA	ST
Asterix im Morgenland	59,90	California Games II	64,90 64,90	Junior	99,- 99,-
Bard's Tale I & II	75,- 75,-	Jagd a.s. Oktober dt.	64,90 64,90	Juhs	49,90
Bad Cat	49,- 49,-	Star Wars	57,90 57,90	King of Chicago	59,90 59,90
Becky Boy	59,90	Western Games	49,90 49,90	Leitfaden	49,90 49,90
Blueberry	49,90			Last Ninja	49,90
Bubble Bobble	49,90	TOP AKTUELL		Lady Luke, Nitrocyclus	54,90
Bubble Ghost	49,90	(Alleinstellungs für Deutschland)		Machos	64,90
Backlash	54,90	SPACEBALLER	29,90 29,90	Out Run	a. A.
Clever & Smart II	49,-			Pinball Wizard	49,90
Chessmaster 2000 II	75,- 75,-	• Versand per NH plus 5,50 DM		Star Trek	49,90
Defender of the Crown	69,- 69,-	• Interne aktuelle Preisliste		Solomon Key dt.	53,90
Emerald Mine	27,- 27,-	• erhalten Sie gegen 80 Pfg.		Superintendence	54,90
ECO	54,90	in Briefmarken		Tangewind II	54,90
Fire Power	59,90	(Gesamtpreis gegeben)		Tempestas	59,90 59,90
Garrison & II	59,-	24 Std. Bestellannahme		Wetter Dynamisch 88	69,90
Guest II	54,90	(Anrufbeantworter)		Widlich	64,90 49,90
Gokart Racing	27,- 27,-	* Preisänderungen vorbehalten			
International Karate	59,90				

Weitere Anwendersoftware sowie Neuheiten auf Anfrage lieferbar!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, ☎ 0221/604493

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

Brandneu: C64

airborne Ranger	CASS	DISK	Four Smash Hits	CASS	DISK
Asterix im Morgenland	29,90	49,90	Gauntlet II	35,90	49,90
Bad Cat	29,90	39,90	The Living Daylights	29,90	39,90
Bard's Tale I	29,90	49,90	Lucky Luke Nitrocyclus	39,90	49,90
Basketmaster	29,90	39,90	Outrun dt.	25,90	35,90
Bismark dt.	29,90	39,90	Quexed	29,90	39,90
Blueberry	29,90	39,90	Raid October	29,90	39,90
Chuck Yeager's AFT	29,90	39,90	Remagado	29,90	39,90
Combat School	25,90	39,90	Solid Gold	29,90	39,90
Cosmic Cruseway	25,90	39,90	Solomon's Key	29,90	39,90
Driller	25,90	39,90	Starfox	25,90	39,90
Elite Collection	49,90	59,90	Sub Battle Simulator	39,90	39,90
Euxon	49,90	59,90	Trantor	25,90	39,90
Fields of Fire	29,90	39,90	War II, th. South Pacific	59,90	59,90
Flunky	29,90	39,90	World Tour Golf	39,90	39,90

Schneider

Bobalbah	CASS	DISK	100 Darts	CASS	DISK
California Games	29,90	39,90	Basketmaster	29,90	39,90
Cosmic Caper	29,90	39,90	GAUX Racers	29,90	39,90
Driller	29,90	39,90	California Games	29,90	39,90
Eisen Blau (deutsch)	25,90	35,90	Combat School	29,90	39,90
Funny	25,90	35,90	Contra School	29,90	39,90
Game Over	29,90	39,90	Der Hauch des Todes	49,90	59,90
Guest II	29,90	39,90	Elite Collection	49,90	59,90
Gryzor	29,90	39,90	Exotic	29,90	39,90
Head	29,90	39,90	Flying Shark	29,90	39,90
Inside Outing 3D	29,90	39,90			
Mad	29,90	39,90			
Masters of the Universe	29,90	39,90			
Pygar	29,90	39,90			
Snake	29,90	39,90			
So Pack II (Elite)	25,90	35,90			
Starlight	25,90	35,90			
Stargate	25,90	35,90			
Soy vs Spy Arctic Art.	25,90	35,90			
Warrior	25,90	35,90			

SOFORT-BESTELLUNG

PER TELEFON:

09 11/28 82 86

Spectrum

100 Darts	CASS	DISK	100 Darts	CASS	DISK
Basketmaster	29,90	39,90	Gauntlet II	35,90	49,90
GAUX Racers	29,90	39,90	The Living Daylights	29,90	39,90
California Games	29,90	39,90	Magnificent 7	29,90	39,90
Combat School	29,90	39,90	Madchick II	25,90	35,90
Contra School	29,90	39,90	Thundercats	29,90	39,90
Der Hauch des Todes	49,90	59,90	Zynapse	29,90	39,90
Elite Collection	49,90	59,90			
Exotic	29,90	39,90			
Flying Shark	29,90	39,90			

IBM und Kompatibel

221B Baker Street	69,90
Asterix im Morgenland	69,90
Bard's Tale I	39,90
Blueberry	59,90
The Guild of Thieves	39,90
Impact	59,90
Indoor Sports	59,90
Junior	59,90
Knight Orc	19,90
Lucky Luke Nitrocyclus	54,90
Mushroom Mania	24,90
Newsroom PPO	19,90
Phabook	79,90
Planetfall	59,90
Space Quest II	69,90
Starlight dt.	59,90
The Pawn	99,90
Tomahawk	99,90

Amiga

Bard's Tale I	69,90
Brainstorm	29,90
Bratass	39,90
Chessmaster 2000	29,90
Feud II	49,90
Gnome Ranger	79,90
Indoor Sports I	59,90
Junior	59,90
Kawassind	59,90
Leadbetter	99,90
Leather God of Phobos	79,90
Lurking Horror	69,90
Modbus	29,90
Olwell dt.	29,90
Ricky	29,90
Sekwondo dt.	29,90
Tastimes in Tontown	29,90
Typoon III	49,90

WIR LIEFERN

AUSSCHLIESSLICH

ORIGINAL-PROGRAMME

DER HERSTELLER -

ZU NIEDRIGEN PREISEN!

King's Quest I, II, III
3-D Grafik-Adventures
im Anti-Business-Superpack
Alle 3
Programme DM 99,90
für Amiga, Atari ST,
IBM PC

Public-Domain Software

Wir haben über 1300 Disks mit mehr als 5000 IBM-PC

Programmen, die wir ab DM 5,- weitergeben. Kurz-

beschreibungen und Directories sind auf 5 (fünft)

Disketten, die Sie gegen DM 10,-

bei uns anfordern können.

ATARI ST

221B Baker Street	79,90
Asterix im Morgenland	69,90
Bard's Tale I	39,90
Blueberry	59,90
Brian Cl. Football	59,90
Bubble Bobble	79,90
Defender of the Crown	49,90
ECO	59,90
Gnome Ranger	49,90
Junior	59,90
Karting Grand Prix	59,90
Las Vegas dt.	29,90
Leisure Suit Larry	69,90
Lucky Luke Nitrocyclus	54,90
Marble Madness dt.	59,90
Monopoly Wrestling	59,90
PC City (Emulator)	69,90
Phoenix	59,90
Rampage	59,90
Roadrunner	39,90
Soy versus Spy	79,90
Thral Pursuit Game	59,90
Wizard's Crown	59,90
Wizball	69,90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer

☐ nachstehende Programme per

☐ ich hätte gern die 5 Directory Disks der Publik Domain-Software für DM 10,-

☐ Geld liegt bei ☐ per Nachnahme.

☐ ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift

1 2 3

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

IBM-PC/XT are trademarks of International Business Machines Corp. MSDOS and GW Basic are the trademarks of Microsoft Corp.

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten; bei Vorkasse

mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 0911/288286

POWERTIPS

Nach einem Monat Pause gibt's wieder neue Tricks bei den Power-Tips.



Es freut mich sehr, daß ihr Euch so intensiv an den PowerTips beteiligt. Bis jetzt sind schon jede Menge Tips eingetroffen und mein Postkasten quillt langsam

über. Nur weiter so! Diesmal sind zwar weniger Karten dabei, dafür aber um so mehr Tips. Es sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein.

Wie schon angekündigt,

kommt hier der zweite Teil der Tips zu »Alternate Reality - The Dungeon«. Alle Freaks können jetzt den unteren Teil erschaffen, ohne sich zu verirren. Außerdem geht's auch diesmal

mit den Bard's Tale-Tips frisch aus den Dungeons weiter. Langsam wird es etwas haariger und die Monster sind auch nicht mehr so nett wie früher...

Frisch aus der Redaktion haben wir nach vielen Stunden heftigem Test-Geballer unsere Erfahrungen mit dem Action-Spiel »Gryzor« zusammengestellt. Einen ausführlichen Test des Spiels findet ihr übrigens in dieser Ausgabe. Viel Spaß mit den Power Tips.

Bis nächsten Monat
Euer

U. K. Abel

Vermeer

Axel Gronen aus Bielefeld spielt gerne Vermeer auf seinem Atari ST. Hier seine Erfahrungen:

Zu Beginn sollte man erst einmal für eine solide finanzielle Grundlage sorgen. Deshalb fährt man sofort nach New York und von dort aus weiter nach Richmond oder St. Louis. Dort pflanzt man Tabak an. Vom Startkapital kann man ungefähr 40 ha. anpflanzen. Dann so lange zwischen Richmond, St. Louis und New York reisen, bis man in den beiden Plantagen das Land an den Flüssen bepflanzt hat. Wenn das geschehen ist, lohnt es sich, auf das Tabak-Termingeschäft zu warten. Immer nur soviel Tabak nach New York transportieren, um dort die Löhne und Reisekosten bezahlen zu können. Mit dem Kapital aus den Termingeschäften kann man dann in Ruhe weitere Plantagen eröffnen.

Noch einige allgemeine Tips:
- Wegen der höheren Ausbeute sollte man nur an Flüssen pflanzen. Es ist wichtig, nur Güter anzubauen, die in einem Land gedeihen.
- Pro Hektar Land braucht man zirka fünf Arbeiter.

- Beim Reisen darauf achten, daß man immer mindestens 14 Tage nicht mehr dort war, ehe man wieder hinreist. Im Zweifelsfall warten.
- Termingeschäfte dann eingehen, wenn der Preis von Tabak über 800 (bei Tee 1000) liegt.

- Kurz vor einer Währungsreform sollte man das ganze Geld in Termingeschäfte investieren. Man kauft die nötigen Waren in einem Plantagenland, das nahe am Bestimmungsort liegt. Man verschickt die Waren erst kurz vorher. So entgeht man der Gefahr von Diebstählen und Bränden. Bei einer Währungsreform werden zwar alle Vermögenswerte (auch die Schulden!) auf ein Fünftel entwertet, die Menge der Waren bleibt

aber immer gleich, so daß man auf diese Weise sein Vermögen rettet und obendrein noch gut verdient.

- Nach Währungsreformen sollte man alles verfügbare Kapital in Aktien investieren, da sie danach immer steigen.

- Bilder sollte man erst dann kaufen, wenn man sehr viel Geld hat oder kurz vor einer Währungsreform steht.

Wizball

Wizball ist nicht nur ein furioses Ballerspiel, sondern birgt auch verschiedene Taktiken. Man muß sich genau überlegen, welches Extra man anwählt, um seine Welt wieder einzufärben. Andreas Banz hat sich mit den Extrawaffen beschäftigt.

- Zuerst immer die Icons »Thrust« und »Anti-Grav« auswählen, damit die Steuerung keine Schwierigkeiten mehr bereitet. Erst dann kann man sich mit den schmucken Extras ausstatten.

- Empfehlenswert ist es, so schnell wie möglich die »Catelite« zu holen, die die Tropfen auffängt. Man sollte im Laufe des Spiels daran denken, daß sie neun Leben hat und schnell wieder zu ersetzen ist. Sie kann hervorragend angreifen, während Wizball sich besser im Hintergrund hält. Wenn man sich schnell das Cat Spray holen kann, ist die Katze noch zusätzlich gut geschützt.

- Um in der Bonusrunde kräftig abzusahnen, einfach die Katze um den Wizard kreisen lassen und dabei möglichst viel schießen. Hier winkt ein Bonus: Wenn man die Runde unbeschadet schafft, bekommt man zwei Leben geschenkt.

- So viele Perlen wie möglich in der Bonusrunde aufsaugen und oft das Schild anwenden.

- Es ist gut, eine Farbe nach der anderen aufzusammeln und nicht

alle wild durcheinander. Man behält die Übersicht und bekommt nach einem Level 7000 Punkte.

- Den schwarzen Farbtopfen besser nicht aufsaugen, sonst wird alles dunkel.

- Die Steine in der Bonusrunde sind unzerstörbar. Deshalb Vorsicht und ausweichen.

- Smartbombs nur in der Not zünden.



Gryzor

Hier die Tips der Redaktion zu »Gryzor« auf dem Schneider CPC: Einen High-Score kann man sich schnell erschnüffeln. Man bleibt im ersten Bild einfach stehen und stellt seinen Joystick auf Dauerfeuer. Jetzt hat man zwar Zeit für eine gemütliche Tasse Kaffee, aber besonders ehrlich ist das nicht. Deshalb lieber zu den Tips:

- Alle Angriffswellen lassen sich auswendig lernen. Wenn man ein paar mal gespielt hat, hat man mit den Formationen keine Probleme mehr.

- Bei Kanonen ducken und warten, bis sie nicht schießen.

- Die Extras muß man bedacht auswählen. Wer lange spielen will, sollte sich den Flammenwerfer zulegen. Er befindet sich im dritten Bild und muß zuerst abgeschossen werden. Er feuert zwar nicht schnell, hat aber einen entschei-

denden Vorteil: Er ist ideal für alle Einrichtungen, für die man sonst mehrere Schüsse braucht.

- Wenn man den Flammenwerfer verliert, hat man zwei weitere Möglichkeiten: den Dreierschuß fürs Freie oder das MG für den Tunnel.
- In den Tunneln muß man sich bücken, um unverwundbar zu werden. Auch hier ist der Flammenwerfer von Vorteil.

- Im ersten Tunnel zuerst das »Aug« in der Mitte treffen. Im zweiten Bild geht's mit dem rechten. Im dritten Abschnitt muß man sich bücken, um die Abdeckung aufzuschießen. Praktischerweise ist man gleichzeitig unverwundbar. Den vierten und letzten Abschnitt behandelt man wie den ersten.

- Wenn man in der »Höhle des Löwen« steht, schießt man zuerst die vier blinkenden Abdeckungen auf. Danach konzentriert man sich auf eine der beiden Kanonen. Wenn man eine lahmgelegt hat, wird es kritisch; dann kommt nämlich ein Sprite, das am oberen Rand hin- und herausst und Feuerbälle abfeuert. Man kann ihnen durch Springen ausweichen, aber eine narrenschere Methode haben wir noch nicht gefunden. Wenn man den Kumpel am oberen Schirmrand erledigt hat, nimmt man sich die letzte Kanone vor.

- Danach geht's in den zweiten

Teil, der seinen eigenen Tücken hat. Ist schon jemand weitergekommen?

Die vielen tollen Sega-Mini-Tips in dieser Ausgabe von Power Play verdanken wir alle einem Schweizer Leser, Bernhard Zarnegin aus Basel hat den Modulen die letzten Geheimnisse entlockt.

Enduro Racer (Sega)

Mit Hilfe des folgenden Tips können Sie bei »Enduro Racer« für das Sega-Videospiel jede der zehn Strecken anwählen und somit gezielt für einen Wettkampf trainieren. Wenn das Titelbild erscheint, muß das Joypad nacheinander in folgende Richtungen gedrückt werden: oben, unten, links, rechts. Anschließend wird rechts eine kleine Zahl sichtbar. Nun dürfen Sie per Joypad (oben/unten) die gewünschte Strecke anwählen (1 bis 10).



dem Sie einige Spieldetails zu Ihrem Vorteil korrigieren können. Wenn Sie jetzt noch das Joypad einmal nach oben, anschließend achtmal nach unten und zu guter Letzt Knopf 1 drücken, darf sogar die Startrunde angewählt werden.

Überraschung: 7-4-3-7-4-8-1. Ein geheimes Auswahlménü erscheint und erleichtert – oder erschwert – das Spielen. Sie können die Schwierigkeit, die Art der Steuerung und eine andere Spielfigur (einen Jet) anwählen.

zwanzig Sekunden gedrückt halten. Es wird wiederum ein Menü erscheinen, mit dessen Hilfe man sich das Videospiel-Leben entscheidend verlängern kann. Per Joypad werden die Extras aktiviert (Stellung: ON).

Punkt 1: Zehn Leben
Punkt 2: Extrawaffen für immer
Punkt 3: kein Energieverlust mehr
Punkt 4: verlangsamt die Rotation bei der Waffenauswahl

Diese Tricks klappen auch im Zwei-Spieler-Modus.

Fantasy Zone (Sega)

Für Fantasy Zone können wir zwar weder ein geheimes Menü oder einen »Continue«-Modus bieten, dafür einige Tips, die durchaus für einen neuen High-Score gut sind:

– Wenn Sie alle vier Zusatztriebwerke (Big Wings, Turbo Engine, Jet Engine und Rocket Engine) kaufen, kann man eine Extrawaffe so lang benutzen, bis man ein Leben verliert.

– Während auf dem Bildschirm die Fantasy-Zone-Geschichte zu lesen ist (im Laufe des Demos), müssen Sie das Joypad über 50mal nach oben oder unten drücken. Zur Belohnung kostet ein Extraleben im ersten Laden nur \$1000 (anstatt \$2500) (mg)

Teddy Boy (Sega)

Wenn Ihnen »Teddy Boy« zu schwierig sein sollte, dann probieren Sie doch folgendes: Wenn das Titelbild zu sehen ist, muß man das Joypad nach oben, unten, links und rechts drücken. Als Belohnung winkt ein Auswahlménü, in

Space Harrier (Sega)

Space Harrier sorgt immer wieder für neue Überraschungen. Nicht genug mit dem erweiterten »Continue«-Modus (siehe Power Play, Ausgabe 1). Wenn Sie im Musik-Ménü (siehe Anleitung) nacheinander folgende Titel anwählen, erleben Sie eine weitere

Transbot (Sega)

All den Raumschiff-Kommandanten, die bei »Transbot« grundsätzlich zu früh das Zeitliche segnen, ist nun geholfen. Kurz nach dem Einschalten der Konsole, wenn das »Sega Master System«-Logo zu sehen ist, müssen Sie Knopf 2 von Joypad 1 zehn bis

Alex Kidd in Miracle Land (Sega)

Alex Kidd ist ein ziemlich komplexes Spiel. Lothar Giesen aus Aachen hat uns seine Karten eingeschickt, um das Spiel etwas zu vereinfachen.

– In Raum 17: zweimal schnell auf das Fischsymbol schlagen und dann schnell nach rechts zur Leiter laufen.

– in dem Raum mit dem großen T

findet man den Telepathie-Ball – in Raum 23 Kapsel B einsetzen – Im Wasser kann man schneller schwimmen, wenn man den Knopf 1 des Jopyads drückt.

– Im fünften Level gibt es einen Telepathie-Ball. Es ist nicht einfach, an ihn ranzukommen, weil man immer in die Lava stürzt. Aber keine Panik: Wenn man sich das

Bild genau ansieht, erkennt man im oberen rechten Drittel eine Kiste, auf die ein Totenschädel gemalt ist. Sobald sie zerstört ist, kann man in den Gang und sich den Ball nehmen. Danach geht man vorsichtig nach rechts weiter, worauf sich ein Ausgang öffnet.

– Wenn man keinen Telepathie-Ball hat, kann man die Anfänger im

Spiel folgendermaßen besiegen:

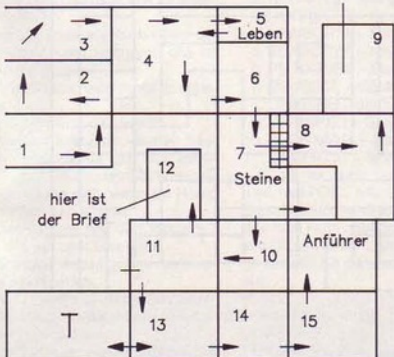
1. Stein, dann Schere.
2. Schere, dann Papier.
3. Stein, dann Schere.
4. Zweimal Papier.
5. Zweimal Stein.
6. Stein, dann Schere.
7. Zweimal Papier.

Hier sind die Karten zum ersten und zum dritten Schloß.

1. Schloß

Wenn man den Bruder befreit hat, geht man wieder nach Bild 7

Bruder befreien – auf alle 3 Zeichen schlagen

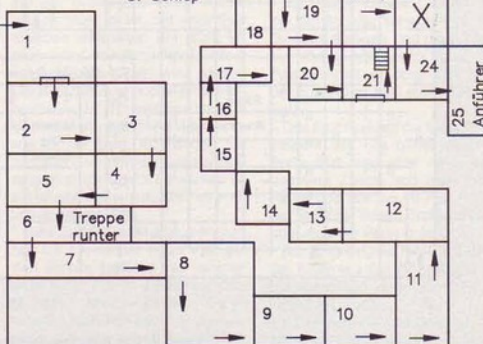


im 2. Schloß muß man den Hirota Stein nehmen

im Raum 21 Flugstab nehmen und bis zur Leiter fliegen

mittleren Gang benutzen

3. Schloß



Alternate Reality - The Dungeon (Teil II)

Weiter geht's! Die Karten zum zweiten, dritten und vierten Level stammen diesmal von Stefan Nagel aus Fulda. Seine Tips gelten für die C64-Version, obwohl es zu anderen Versionen wohl kaum gravierende Unterschiede geben dürfte.

Während des Spiels muß man natürlich immer essen, trinken und schlafen. Beten und Opfern sollte man nicht vernachlässigen, denn der göttliche Bonus ist nicht zu verachten.

Entseuchen kann man sich auf Level 2.

Flame Demons garantieren auf höheren Leveln schnelleres Weiterkommen.

- Wer Hauptmitglied in der besten Gilde ist, hat gute Chancen gegen böse Magie.

- Zuerst zum Orakel im Südosten gehen, dort erfährt man alles wissenswerte über sein Spielziel.

- Eine sinnvolle Waffe besorgen. Damit geht man in Level 3 und bekämpft alle Gegner.

- Mitglied der Guild of Law werden.

- Unbedingt den Zauberspruch lernen, mit dem man Gut von Böse unterscheiden lernt.

- Von einem Dieb den silver key erkämpfen.

- Den Gefangenen befreien.

- Acrinimil besuchen und den Schlüssel nicht vergessen.

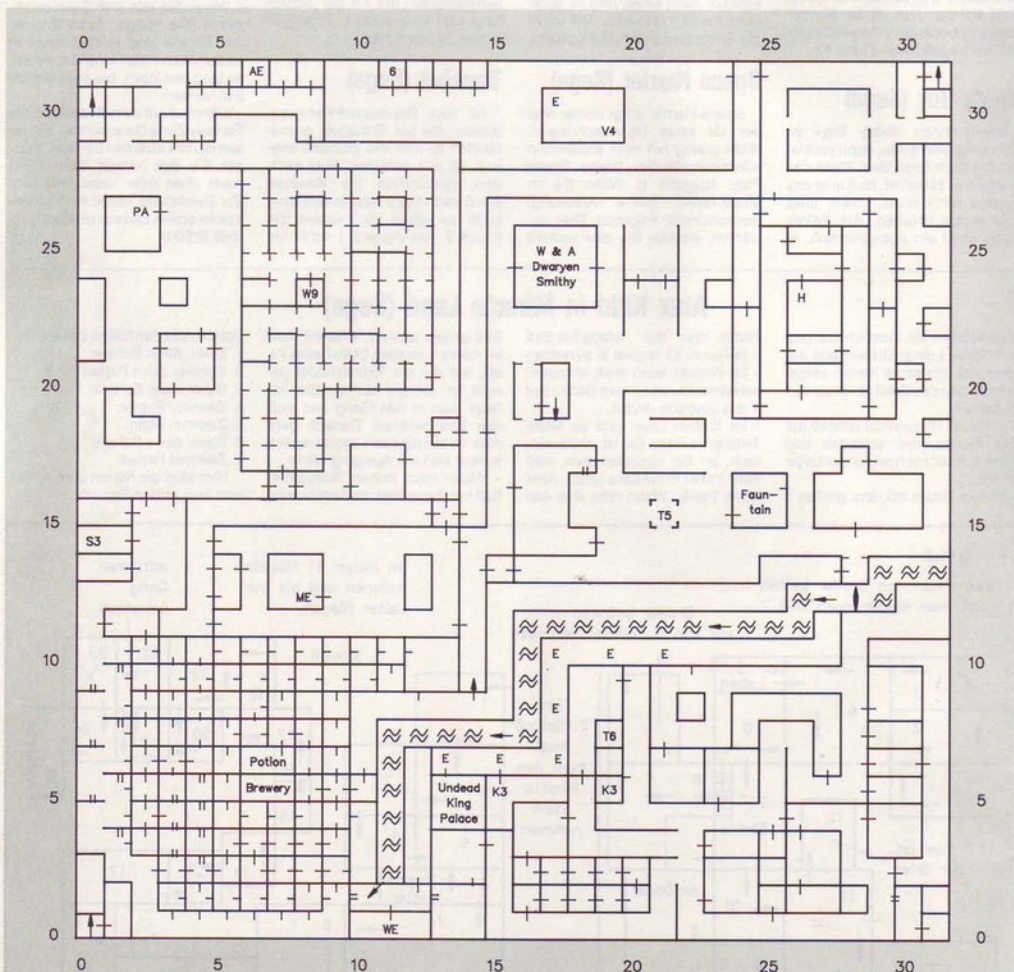


- Durch das Tomb von Acrinimil führt der Weg geradeaus, links, links, geradeaus, links.

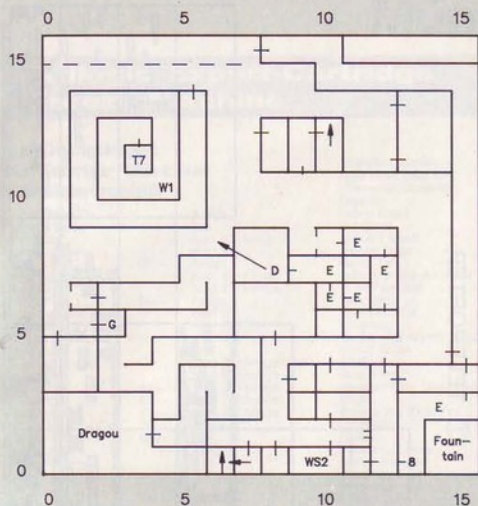
- Bei dem Horse kann man etwas eintauschen, was man bis zum En-

de des Spiels gebrauchen kann.

- Um den Undead King zu besuchen, muß man dem Fährmann um Mitternacht zwei Goldstücke zustecken.

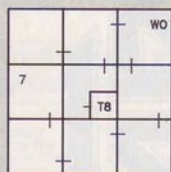


Level 2 von Alternate Reality - The Dungeon

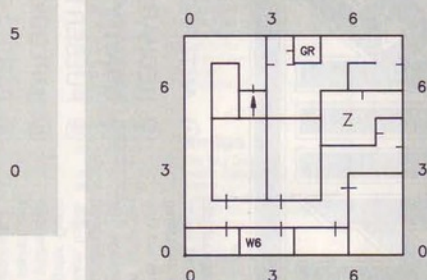


- Die Fragen der Great Gargolye beantworten.
- Dem Basilisk zeigt man die »bobe Fauste«.

- Gargolye muß man seinen Namen nennen.
- Durch die Death's Door kommt man zum Ziel, wenn man den Schlüssel und Mut besitzt.



Level 3



Level 4

Stiffil & Co.

- Jürgen Ilbertz spielt gerne Stiffil und hat einige Denkanstöße für das Spiel. Sie sind ein wenig verschlüsselt, um nicht gleich die Lösung zu verraten.
- Waffen bringen kein Glück und Schnaps nur eine »Fahne«.
- Das große Waldsterben sollte nicht unterstützt werden.
- Faden am Seil erspart Quälerei.
- Basteln mit Schilf macht nicht nur Spaß.
- Seilfallen sollten einfach »wegfallen«.
- Gepflegte Fingernägel sind oft hilfreich.
- Der Barkeeper wünscht sich ein Radio (und das nicht erst zu Weihnachten!).
- Haarspange auf Kontaktsuche!
- Klettern oder springen, das ist hier die Frage...
- Kristalle sind manchmal energiegeladen.
- Feigheit wird oft bestraft.
- Kleine Tierstunde: Bienen haben Feuer, Schlangen sind musikalisch und Salz vertreibt Blutegel. Affen freuen sich, wenn sie Honig (im Glas) bekommen.
- Der »Lange« holt den Teppich.
- Höre auf dein Gewissen.
- Spinnen haben schon so manchen vertrieben.
- Äxte dienen auch als Türöffner.
- Auch kleine Geschenke erhalten die Freundschaft.
- Im Treibsand erst einmal tief Luft holen.

- Warum nicht durch's Fernglas sehen?
- Nicht zu großzügig mit den Münzen umgehen.
- Warum nicht mal zur Banane greifen?
- Frauen sind oft gute Kämpfer.
- Unbedingt Orgel spielen lernen.
- Gegner sind oft kräftig, aber langsam.

Trantor

Wer würde nicht gerne mal Trantor in 5 Minuten schaffen? Damit das klappt, hat Thorsten Puczkat aus Aurich die Paßwörter rausgekloppt.

1. ETOPSNMK - Kempston
2. KOSTJYCI - Joystick
3. MCRPUEST - Spectrum
4. EFWSORTA - Software
5. BEADORYK - Keyboard
6. PMTCOURE - Computer
7. STATSECE - Cassette
8. CALIRINS - Sinclair
9. CARHIPSG - Graphics
10. REDRAWHA - Hardware
11. LAMENTIR - Terminal

Damit es auch richtig einfach wird, hier POKE's für den C64. Die Spritkollision wird ausgeschaltet und man kann unbeschadet durch alle Gänge laufen. Also, nicht lange fackeln! So gibt man die Pokes ein:

- Reset
POKE 16076, 169
POKE 16077, 0
POKE 16078, 234
SYS 6545

Bubble Bobble

Noch ein Tip von Jochen Ihring. Um in den Bonus-Level zu kommen, muß man ohne einen Saurier zu verlieren, ins 20. Level kommen. Dann erscheint eine Türe, die in den Bonus-Level führt. Das gleiche geschieht im 30., 40. Level und so weiter. Voraussetzung ist immer, daß man noch kein Leben verloren hat.

Aber es geht noch weiter:

Georg Petmezas aus Leonberg hat noch einen Trick herausgefunden, wie man einen extradricken Bonus bekommt. Das funktioniert in der 1., 4., 5., 10., 16., 23. und 26. Runde, wahrscheinlich auch in späteren. Man vernichtet alles, bis auf ein Bullie. Das letzte Bullie, falls es nicht rot ist, mit einer Seifenblase aufpusten (Ihr dürft es noch nicht kaputt machen). Wenn es sich befreit hat, wird es rot. Dann muß man es noch einmal »einbobbeln«. Jetzt pustet man so viele Seifenblasen auf den Bildschirm, wie es nur geht. Inzwischen hat sich das Bullie wieder aus der Blase gestampelt. Jetzt packt man es ein letztes mal ein und darf es endlich zerstören.

Alle Seifenblasen, die man vorher mit heroischer Feuerkraft auf den Schirm gepustet hat, verwandeln sich jetzt in Pommes, Diamanten, Melonen etc. Diese braucht man nur noch aufzusammeln, um sich einen extradricken Bonus zu holen.

Die Antwort zu Mermaid Madness

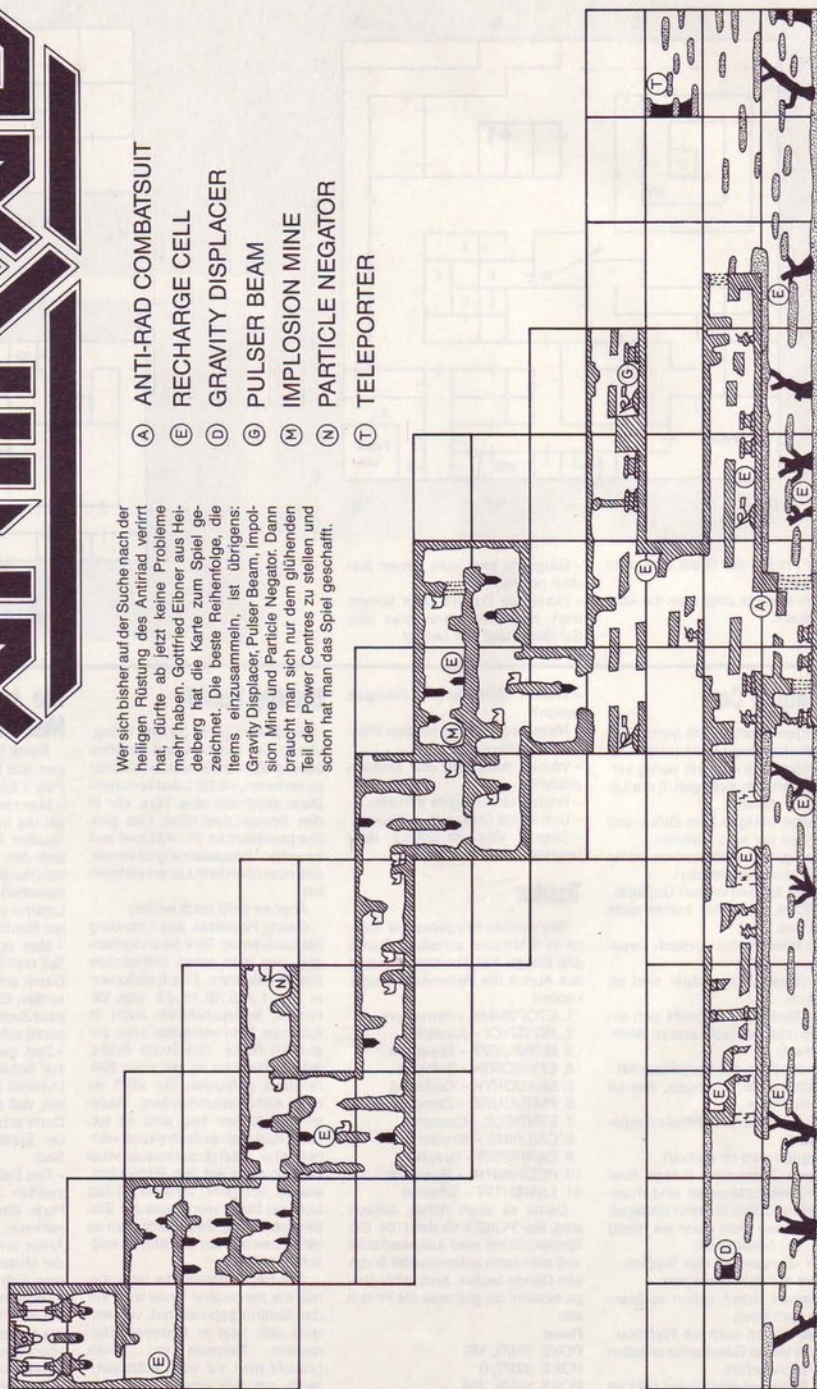
Frank Castenholz kann die Fragen von Kai Brunning aus Power Play 1 beantworten:

- Man nimmt die rote Dynamitstange, die in dem Raum neben dem Taucher liegt. Damit sprengt man sich den Weg in den zweiten Teil frei (dunkler Raum unter der Killer-muschel). Dort holt man sich die Laternen und erleuchtet den dunklen Raum.
- Man schwimmt in den zweiten Teil und holt sich das Luftkissen. Damit schwimmt man zum leuchtenden Geist, läßt das Kissen ein paar Zentimeter neben ihm los und sucht schnell das Weite.
- Das gelbe Dynamit holen und zur Schildkröte schwimmen. Das Dynamit ablegen und darauf achten, daß es nicht nach unten fällt. Dann schnell verschwinden. Nach der Explosion holt man sich das Salz.
- Das Salz muß auf die Muschel im zweiten Teil. Sie öffnet sich, die Perle darf man aber noch nicht nehmen. Zuerst hat man beide Anker und läßt sie im Raum über der Muschel fallen. Erst jetzt kann man sich die Perle holen.
- Der schwierigste Teil: Die Perle in die Killermuschel werfen und dabei aufpassen, daß keine Energie abgezogen wird.
- Dann den Schneidbrenner freisprengen. Mit ihm in den Raum tauchen, in dem der Geist war.

ANTIRAD

Wer sich bisher auf der Suche nach der heiligen Rüstung des Antirad verirrt hat, dürfte ab jetzt keine Probleme mehr haben. Gottfried Elbner aus Heidelberg hat die Karte zum Spiel gezeichnet. Die beste Reihenfolge, die Items einzusammeln, ist übrigens: Gravity Displacer, Pulsar Beam, Implosion Mine und Particle Negator. Dann braucht man sich nur dem glühenden Teil der Power Centres zu stellen und schon hat man das Spiel geschafft.

- (A) ANTI-RAD COMBAT SUIT
- (E) RECHARGE CELL
- (D) GRAVITY DISPLACER
- (G) PULSER BEAM
- (M) IMPLOSION MINE
- (N) PARTICLE NEGATOR
- (T) TELEPORTER



Computer shop und Gamesworld München

Trilogic Expert-Cartridge
Freeze Machine

119,-
99,-

VERSAND ODER IM
LADEN ERHÄLTLICH!

Ankündigungen für Februar/März bei Anzeigenschluß

Super Hang On	Amiga
Captain Blood	Atari ST/Amiga
Obliterator	Atari ST/Amiga
Space Harrier	Atari ST
ECO	Amiga
Mars Cops	Atari ST/Amiga
Hotball	Atari ST/Amiga
Wizball	Amiga
Jolly Jack the Jester	Atari ST
Impossible Mission II	Atari ST/C64
King of Chicago	Atari ST
Tiger Road	C64
Footballmanager II	Atari ST/Amiga/C64
Gunship	Atari ST/Amiga
Frightnight	Atari ST/Amiga
ST Soccer	Atari ST/Amiga
Leathernecks	Atari ST/Amiga
Ferrari Formula One	Amiga
Ultima V	C64
Rim Runner	Amiga
Strike Fleet	C64

C64-Neuheiten

	Kass./Disk.
Morpheus	29,-/39,-
P.L.S.K.	29,-/39,-
Platoon	29,-/39,-
Predator	29,-/39,-
To be on Top	29,-/39,-
Mini Putt	29,-/39,-
Train Escape	29,-/39,-
Wizard War	29,-/39,-
Victory Road	29,-/39,-
Nigel Mansells GP	29,-/39,-
Great Giana Sisters	29,-/39,-
Alternative world Games	29,-/39,-
Super Hang On	29,-/39,-
Salamander	29,-/39,-
Die Force	29,-/39,-
ATF	29,-/39,-
Demon Stalker	29,-/39,-
19 Part 1 Boot Camp	29,-/39,-
Charlie Chaplin	29,-/39,-
Rim Runner	29,-/39,-
Rolling Thunder	29,-/39,-
Gryzor	29,-/39,-
4Th & Inches	29,-/39,-

C64 Bestseller-Classics

Airborne Ranger	39,-/49,-
Combat School	29,-/39,-
Buggy Boy	29,-/39,-
Internat. Karate +	29,-/39,-
Out Run	29,-/39,-
Shoot'em up Const. Kit	29,-/49,-
Superstar Icehockey	29,-/39,-
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	29,-/49,-
Bards Tale II	29,-/49,-
Stealth Fighter	39,-/49,-
Gunship	35,-/45,-
Pirates	35,-/45,-
Subatlantic Simulator	29,-/39,-
Jinxter	29,-/39,-
Skate or Die	29,-/39,-
Bangkok Knights	29,-/39,-
Echelon	29,-/39,-
Apollo 18 Mission	29,-/39,-

C64

Test Drive	35,-/59,-
Thunder Chopper	29,-/39,-
Nebulus	29,-/39,-
Driller	39,-/49,-
Defender of the Crown	29,-/39,-
Gary Linekers Soccer	25,-/35,-

California Games	29,-/39,-
Jagd nach roter Okt.	29,-/49,-
Chamonix Challenge	29,-/39,-
Deja Vu	29,-/39,-
Flying Shark	25,-/35,-
Rampage	25,-/35,-
Hunters Moon	25,-/35,-
Rastan Saga	29,-/39,-
Bards Tale I	29,-/49,-
Legacy of the Ancients	29,-/49,-
PHM Pegasus	29,-/49,-
Last Ninja	25,-/35,-
Up Periscope	29,-/39,-
Destroyer	29,-/39,-
Games Set Match Comp.	29,-/39,-
Flying Shark	29,-/39,-
Garfield	29,-/39,-
Side Arms	29,-/39,-
Hewson Four Smash Hits	29,-/39,-
Cholo	10,-/15,-
Way of the Expl. Fist	10,-/15,-
Octapolis	29,-/39,-
Quedex	25,-/35,-
Western Games	29,-/39,-
Manic Mansion	29,-/39,-
Gauntlet II	29,-/39,-
Bravestarr	29,-/39,-
Border Zone	29,-/39,-
Masters of the Universe (the Movie)	29,-/39,-
Trax	29,-/39,-

Strategie

(SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	29,-/39,-
Realms of Darkness	29,-/39,-
Battlegroup	29,-/39,-
B-24	29,-/39,-
Halls of Montezuma	29,-/39,-
Shiloh	29,-/39,-
Bismarck	29,-/39,-
Tobruk	29,-/39,-
Guadalcanal	29,-/39,-
Power Struggle	29,-/39,-
Kolonialmacht	29,-/39,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Tomic Tile	59,-
Tetris	59,-
Water Ski Champ.	59,-
Gauntlet II	59,-
Tanglewood	59,-
Olds	59,-
Wizards Crown	59,-
Dungeon Master	59,-
Out Run	59,-
Bards Tale I	59,-
Defender of the Crown	59,-
Terrorpods	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Epyx on ST (4 Spiele)	59,-
Catch 23	59,-
ST Replay	199,-
Pro Sound Designer	149,-
Chamonix Challenge	59,-
Star Trek	49,-
Star Wars	59,-
Super Sprint	59,-
Blue War	59,-
Xenon	59,-
Mach 3	59,-
Flying Shark	59,-
Crazy Cars	59,-
ECO	59,-
Test Drive	59,-
Jinxter	59,-
Wizball	59,-
Roadways (Melbourne House)	59,-
Universal Military Simulator	59,-
Carrier Command	59,-
Enduro Racer	59,-

Slapfight	59,-
Buggy Boy	59,-
Charlie Chaplin	59,-

IBM

Elite	79,-
3D Helicopter	49,-
Police Quest	59,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,-
Superstar Icehockey	69,-
Space Max	125,-
Gunship	89,-
Star Flight	79,-
Test Drive	69,-
Bards Tale	79,-
Jinxter	69,-
Defender of the Crown	69,-

Amiga

The Big Deal	59,-
Indoor Sports	59,-
Xenon	59,-
Crystal Hammer	59,-
Way of the Little Dragon	59,-
Crazy Cars	59,-
Moebius	69,-
Test Drive	69,-
Fire Power	69,-
Bards Tale I	79,-
Garrison	59,-
Terrorpods	59,-
Dark Castle	69,-
Backlash	49,-
Insanity Fight	69,-
Amegas	49,-
Tetris	59,-
Roadways (Melbourne House)	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Western Games	59,-
Dick Special	69,-
Land of Legends	59,-
One on One Turbo	69,-
Galactic Invasion	69,-
GeeBee Air Rally	89,-
Shadowgate	72,-
King of Chicago	72,-
Grid Start	39,-
Ninja Mission	39,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Pattos Best	60,-
Platoon	45,-
Raid on St. Nazaire	40,-
Chirocco	70,-
Nightmare on Elm St.	60,-
Hedgerow Hell	70,-
Central America	65,-
ADD Robin Hood Adventures	35,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD Wilderness Survival Guide	35,-
TV Wars	65,-
Legend of Heroes	60,-
Fire Power	60,-
Gammaraiders Game	30,-
Top Secret	30,-
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks	85,-

und viele andere mehr.

Bitte fordern Sie Liste mit frankiertem
Rückumschlag an

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten.
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

089/5022463

POKE-Ecke



Bard's Tale

Roland Traunmüller aus Thalheim/Wels hat einen »Archmage zum Abtippen« und »Items für jedermann« für alle Amigabesitzer: Mit dem ersten Listing muß man sich nicht mehr fürchten, daß man kurz nach Verlassen der Adventurers Guild von acht Barbaren abgeschlachtet wird. Das Programm erzeugt einen ausgewachsenen Archmage mit allen Schmankerln auf der Character-Disk.

Das zweite Listing ist für Profis gedacht, die auf der Suche nach (überlebens-)wichtigen Gegenständen sind. Ebenfalls in Amiga-Basic eintippen, speichern und starten. Im Equipment-Shop sind dann alle Items erhältlich, die man normalerweise nicht kaufen kann (Onyx Key, Master Key, Spectre Snare und vieles andere).

Aber Achtung: Es macht unglaublich mehr Spaß, sich die Sachen zu erkämpfen und seine Party reifen zu sehen, als sich sofort auf den Archmage aus der Software-Dose und alle Items zu stürzen. Wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte sparsam mit den Listings umgehen.

Listing 1:

```
REM Archmage zum Abtippen
REM von Roland Traunmüller
FOR I = 1 TO 96
  READ A
  S = S + A
NEXT I
PRINT S : IF S <> 2403 THEN
BEEP : PRINT "DATA ERROR" :
END
PRINT "OK"
RESTORE
OPEN "BARDS TALE CHARAK-
TER DISK:TWP:DUNGEONMA-
STER.C" FOR OUTPUT AS 1
FOR I = 1 TO 96
  READ A
  PRINT # 1, CHR$(A) : REM Se-
mikolon wichtig!
NEXT I
CLOSE
```

```
DATA 000,000,000,001,
000,009,000,018,
000,018,000,018
DATA 000,018,000,018,
000,018,255,264,
001,074,001,074,
128,010,128,009,
000,000,000,000
DATA 000,000,000,000,
000,000,009,196,
000,016,000,016
DATA 000,007,000,007,
000,000,000,000
DATA 000,000,000,000,
000,000,000,000,
006,235,000,000
```

Listing 2:

```
REM Super Items
REM von Roland Traunmüller
KILL "BARDS TALE CHARAK-
TER DISK:items"
OPEN "DF0:items" FOR OUT-
PUT AS 1
PRINT # 1, CHR$(0) :
FOR I = 1 TO 127
  PRINT # 1, CHR$(255) : REM
Semikolon wichtig
NEXT I
```

Man tippt beide Listings in Amiga-Basic ab und startet sie mit »Run« im Pull-Down-Menü (Abspeichern nicht vergessen). Sie verändern dann die Character-Disk, also unbedingt eine Sicherheitskopie verwenden.

Mega Apocalypse

Jochen Ihring aus Altdorf hat ein paar POKes zum Ballerspiel Mega Apocalypse (C64):

- POKE 22589, 1 - Man sieht mehr Sterne auf dem Bildschirm
- POKE 21841, 170 : POKE 21842, 72 - Der Sound verändert sich; einfach mal zuhören ...
- POKE 32417, 173 - Unendlich viele Leben Spieler 1
- POKE 32509, 173 - Unendlich viele Leben Spieler 2

Gestartet wird mit SYS 22562.

Wizball

Noch'n Tip zu Wizball. Diesmal stammt er von Reiner Ovelgönne aus Essen.

Wenn man die erste Ebene geschafft und leider alle Leben verloren hat, drückt man die Taste 1, sobald das Titelbild erscheint. Wenn man dann weiterspielt, hat man die erste Ebene schon eingefärbt und muß nicht ganz von vorne beginnen. Das funktioniert auf den nächsten Ebenen mit den entsprechenden Leveln auch (also Taste 2 für Ebene 2, Taste 3 für Ebene 3 usw.).

Solomon's Key

Für alle Fans von Solomon's Key (C64) hat Michael Schütt aus Duisburg ein paar POKes herausgefunden.

Mit POKE 2213,164 gibt's unendlich viele Leben und mit POKE 4871 einen nie ablaufenden Bonus. Wenn das Spiel zu langsam ist, sollte es mal POKE 5083,5 versuchen. Gestartet wird mit SYS 2063.

Die Antwort zu Delta

Stefan Lock hatte Probleme mit dem 17. Level von Delta. Christian Dorau aus Bonn kann weiterhelfen.

Man muß einen der sieben Steinblöcke abschießen und kann so durch die entstandene Lücke fliegen. Nötig sind auf jeden Fall die Extras 1 (für erhöhte Wendig-

Impact

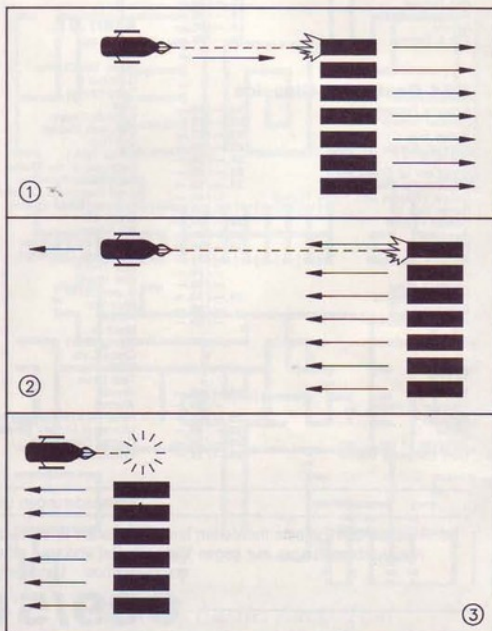
Hier sind die Paßwörter für Impact auf dem Amiga. Herausgefunden hat sie Ludger Anderka aus Oberhausen.

Level 11 - 20 : Gold
Level 21 - 30 : Fish
Level 31 - 40 : Wall
Level 41 - 50 : Plus
Level 51 - 60 : Head
Level 61 - 70 : Fork
Level 71 - 80 : Road

Star Wars (Atari ST)

Da hat der Hersteller Domark doch glatt vergessen in der Anleitung zu schreiben, wie man bei »Star Wars« die High-Scores auf Diskette speichert. Wenn Sie dann zwischen den Schwierigkeits-Stufen auswählen können, ist mitten zwischen den Todessternen das Wort »Quit« zu lesen. Wenn Sie dieses Wort anstelle eines Todessterns beschießen, kehrt das Programm zum Desktop zurück und speichert vorher die High-Score-Liste. (bs)

keit des Schiffs) und Nummer 4 (um mehrere Schüsse auf einmal abzufeuern). Außerdem braucht man eine bestimmte Taktik. Man folgt den Steinblöcken, die sich zuerst nach rechts bewegen. Dabei konzentriert man sich auf einen Steinblock. Beginnen die Blöcke sich auf das Schiff zuzubewegen, fliegt man nach links und schießt weiter auf den Block ein.





Galaga

Thomas Seeger aus Albstadt geht gerne in die Spielhalle, um dort den High-Score an seinem Lieblings-Automaten »Galaga« nach oben zu schrauben. Dabei hat er etwas Interessantes herausgefunden:

Wenn sich die feindliche Armada aufgebaut hat, ballert man alle Gegner bis auf zwei blaue Schiffe ab. Es müssen – vom Spieler aus gesehen – das Schiff in der ersten Reihe ganz links und das darüber verschont bleiben. Dann verzieht man sich am besten in die rechte untere Ecke und ballert weiter, allerdings ohne die beiden zu treffen! Man läßt die beiden Schiffe so lange angreifen, bis ihnen die Munition ausgeht. Das kann schon ein Viertelstündchen dauern. Wenn Sie keinen Schuß mehr abgeben, darf man sie endlich vernichten.

Die Plackerei lohnt sich: Im weiteren Verlauf des Spiel wird von den Gegnern kein einziger Schuß mehr abgegeben. Auf die Art und Weise kann man alle 100 Level schaffen. Sinnigerweise sollte man den Trick im ersten Level versuchen, weil es da noch relativ einfach ist.

Rygar

Hans-Peter Gassner aus Niedersill hat Tips zum Rygar-Automaten.

1. Runde: Vor dem Eintreten in die Höhle noch ein wenig warten, dann bekommt man meist eine Extrawaffe. Dabei muß man allerdings auf die Zeit achten.

2. Runde: Wenn man die fünf auf-

einanderstehenden Drachen abschießt, bevor die oberen den Boden erreichen, bekommt man 10000 Extrapunkte.

4. Runde: In diesem Level bekommt man meistens das Extraleben. Immer nur die Steine abschießen, die aus dem Boden wachsen.

6. Runde: Wenn die Ameisen-Menschen von oben kommen, braucht man sich nur auf die halbe Bildschirmbreite zurückziehen. Die besten Waffen sind der Stern und die Krone.

7. Runde: Bei diesem Level hilft nur die Sonne. Mit etwas Glück bekommt man hier den Schutzschild.

Die Waffen:
Stern – Weitschuß
Krone – stärkerer Schuß
Leopard – Gegner verschwindet, wenn man auf ihn springt.
Kreuz – man ist für zirka 30 Sekunden unverwundbar.
Sonne – man kann gerade nach oben schießen.

Crystal Castles

Thomas Köppel aus München kennt sich mit dem Automaten »Crystal Castles« aus und hat zwei Tips dafür:

– Wenn man in Level 1 in die hintere verdeckte Ecke läuft und nach oben springt (Feuerknopf drücken), erhält man 140000 Punkte und kommt direkt in den sechsten Level.

– Die grünen Tierchen, die die Crystal Castles aufsaugen, kann man während des Schluckens vernichten, indem man sie einfach über den Haufen läuft.

Beide Tips funktionieren auch bei der C64 und der ST-Version.

500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht wohl jeder Spieler: Tips, Tricks und Karten. Und genau hier brauchen wir Eure Hilfe. »Powertips« wird von der Mitarbeit der Leser leben. Wenn Ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach.

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Eure fleißige Arbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes einfallen lassen: den »Tip des Monats«.

Der »Tip des Monats« ist eine besondere Auszeichnung in jeder Ausgabe für den besten Tip, den wir erhalten haben. Der Einsender dieses Supertips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, Ihr müßt jetzt nicht stundenlang an Karten pinseln, Speicherbereiche nach POKes durchkämmen oder be-

sonders viel schreiben, um dieses Geld zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein ganz besonderer POKe, ein Listing, eine interessante Karte oder eine Adventure-Lösung ist. Nicht der größte Beitrag, sondern der originellste oder nützlichste Tip gewinnt.

Alles kommt in die Auswahl. Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann den Sieger küren. Wobei wir uns vorbehalten müssen, auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein toller Tip kommt.

Also viel Glück mit dem »Tip des Monats« und schreibt an:

**Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München**

(al)



Hollywood Hijinx – Stationsfall

Holger Plank hat schon neun Schätze gefunden, hängt aber jetzt fest. Im Bomb Shelter ist ein Safe, an den er zwar herankommt, den er aber nicht öffnen kann. Dem Schild nach zu urteilen, müßte die Kombination links-rechts-links sein. Aber was für Zahlen muß man angeben?

Außerdem braucht er noch Tips zu »Stationfall«. Er ist schon auf der Raumstation und hat Plato getroffen. Trotzdem hat er so gut wie noch nichts herausbekommen. Hat jemand Hinweise, wie man weiterkommt?

Ultima IV

Volker-Markl aus Raubling ist schon Avatar. Er hängt aber noch in der Abyss. Wenn er im achten Level das »Word of Passage« (Veramocor) eingegeben hat, kommt folgende Frage: »What do you possess if all may rely upon your every word?«. Er meint, das Wort heiße »Infinity«. Wenn er es eingegeben hat, passiert allerdings gar nichts. Er steht vor der Stadt Moonglow und nichts hat sich verändert. Ist Infinity das falsche Wort? Oder hat sich doch was geändert?

Phantasie

Manfred Lemke aus Nürnberg spielt gerne »Phantasie I«. Allerdings fehlen ihm zur Lösung noch ein paar wichtige Dinge. Hier seine Fragen:

– Wo findet man die Schriftrollen mit der Nummer 12, 17 und 18?

– Was hat es mit der Geheimformel »Reven Tonem« auf sich?

– Wie kommt man in die Höhlen der schwarzen Ritter und wie kommt man zu den Priestern von Dosnevia? Wer von Euch kann Manfred helfen?

Computer-Shop

Drawehner Straße 15 - 3130 Lüchow - Telefon 05841/5499

Hardware - Software - Zubehör

Spiele in großer Auswahl bereits ab DM 6,90. Kostenlose Liste anfordern. Bitte Computer-Typ angeben.

The Bard's Tale leichtgemacht (3)



ELECTRONIC ARTS™

Exklusiv in Power Play findet Ihr die offiziellen Tips und Karten zu The Bard's Tale, die von Electronic Arts stammen. In jeder Ausgabe drucken wir die Pläne und Hilfen, die Ihr braucht, um dieses Spiel zu lösen.

Wackere Helden rasten nicht: Nachdem unsere tapferere Party in der letzten Power Play den Tempel des Mad God erforschte, kehrte sie nach Skara Brae zurück. Harkyn's Castle steht als nächstes auf der Tagesordnung. An dieser Stelle wollen wir mit der Wiedergabe der Tagebuchaufzeichnungen von Lord Garrick fortfahren:

Unsere Seelen werden von dem Gefühl des Sonnenlichts, das auf unsere Gesichter scheint, geheilt. Das Geruch über unsere Mission verbreitete sich in Skara Brae so schnell wie ein Lauffeuer im trockenen Gras des Sommers. Viele wollen sich uns anschließen, doch unsere Party ist kaum größer geworden. Wir trennen nämlich die Spreu vom Weizen und schicken diejenigen weg, die nur nach Gold und nicht nach Freiheit dürsten. Auch Diebe und Meuchelmörder, die sich

sogar an den Geldbörsen getöteter Kameraden vergreifen würden, nehmen wir nicht auf. Mir wurde geraten, mindestens einen Rogue aufzunehmen – er wird nützlich sein, um Fallen zu entschärfen und Gefahren zu entdecken. Widerstrebend willige ich ein. Jemand wird ihn ständig im Auge behalten.

Unsere nächste Aufgabe wird das Eindringen in Harkyn's Castle sein, das im Nordwesten von Skara Brae liegt.

Harkyn's Castle

Wir schlugen eine Bresche in die Reihen der Verteidiger und betraten das Schloß von der östlichen Mauer aus. Die Wächter waren furchtbare Kämpfer, aber wir erwiesen uns als stärker.

Ein Jaberwock! Eine schreckliche Bestie – sicherlich die letzte ihrer Art. Wir um-

gehen ihre Behausung mit Sorgfalt und schreiten voran.

Anhand der Karten, die mir Ghaklah zeigte, bemerkte ich, daß alle Dungeons etwa dieselben Ausmaße haben. Wurde Skara Brae vielleicht einst auf den Ruinen eines alten Komplexes gebaut, der jetzt nur noch in den Erinnerungen der Menschen existiert?

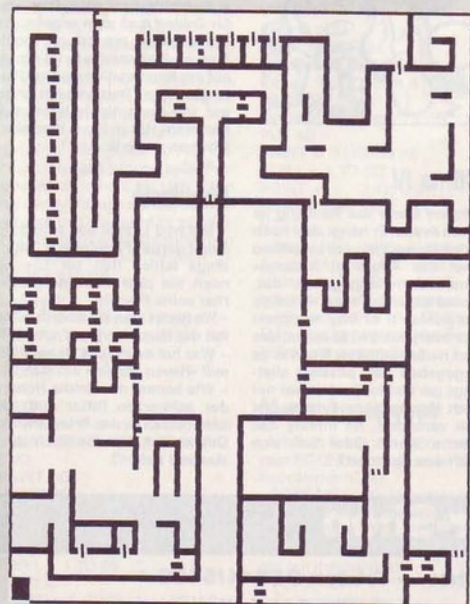
Wir fanden ein Schwert, das aus einer Kristall-Substanz besteht. Die Nase des Rogue zuckte gierig, als wir das Schwert entdeckten. Ich traue diesem Mann nicht. Das Schwert wird unserem Paladin Isli anvertraut. Sie wird es gut bewachen.

Wir bekämpften Golems und entdecken einen Thron, der ohne Zweifel der von Harkyn ist. Wir wurden gefragt, ob ein Mitglied unserer Party auf diesem Thron sitzen will, und bevor ich Corfin stoppen konnte, sprang er – ungeduldig wie

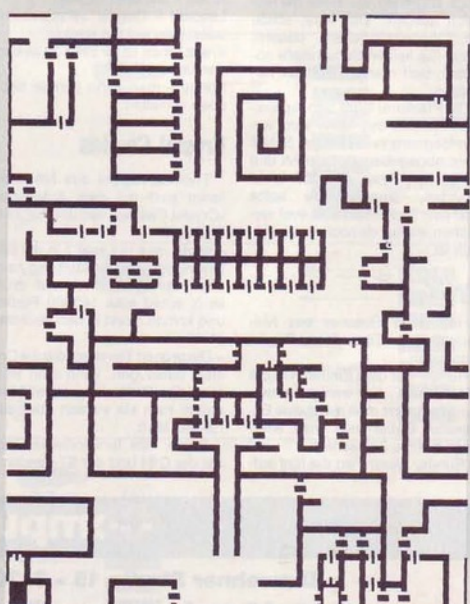
Barden nun einmal sind – auf den Thron. Wir warteten entsetzt darauf, daß er in eine wargengesichtige, schleimige Kreatur verwandelt wurde. Doch statt dessen öffnete sich eine Geheimtür und enthüllte einen Gang.

Wir kämpften gegen sechs Männer, die in grüne Roben gekleidet waren. Wir werden ihre Roben an uns nehmen, da es den Anschein hat, als seien sie von besonderem Wert. Wir mußten nicht lange warten, um diesen Wert zu entdecken. Viele Guards gingen an uns arglos vorbei, denn sie trugen dieselben grünen Roben wie wir und hielten uns für Artgenossen.

Wir entdeckten hier eine Illusion. Die Stufen am nördlichen Teil der Westwand scheinen nach unten zu führen, aber in Wirklichkeit gehen sie nach oben. Nachdem wir uns der lästigen Roben entledigt haben, gehen wir hinauf.



Harkyn's Castle



Harkyn's Castle, Level Two

Harkyn's Castle, zweiter Level

Wir trafen auf einen weiteren körperlosen Mund, der einen unfertigen Vers stammelte. Nachdem unser Magician das Wort schrie, das den Reim vervollständigte, erschien ein Ybarra-Schild, ein wahrlich mächtiger Schutz.

Ein alter Mann stellte uns dieses Rätsel: »Once man alive, now living death, it drinketh blood, and stealeth breath« – »Einst lebendiger Mensch, nun lebender Toter, er trinkt Blut und heimlich Atem«. Soriac wußte die Antwort und flüsterte mit blutlosem Gesicht »Vampire«. Wir durften passieren.

Wir wurden zu einem Raum teleportiert, in dem wir ein Quadrat aus Silber finden. Ein merkwürdiger Gegenstand, den wir mit uns nehmen. Ein Portal im Nordwesten wird uns in die obersten Räume bringen.

Harkyn's Castle, dritter Level

Wir trafen auf einen alten Narren, der uns den Weg versperrte, bis wir ihm den Namen

der Taverne in der Archer Street sagten. Die Antwort, »Skull Tavern«, schien einige Mitglieder unserer Party zu beunruhigen. Hier sind überall Teleporter-Fallen.

Erneut werden wir bis zu den Grenzen unserer Fähigkeiten gefordert und entkommen nicht unversehrt. Die Berserker! Sie greifen in einem endlos scheinenden Strom an; sie besiegen zu wollen, mutet an wie ein Versuch, die Flut mit einem bodenlosen Eimer aufzuhalten. Zu spät finden wir heraus, daß die grünen Roben, die wir kürzlich abstreiften, uns vor diesem Angriff bewahrt hätten. Zuletzt stolpern wir erschöpft über Hunderte von Leichen. Vier unserer Krieger liegen erschlagen unter Baron Harkyn's toten Legionen.

Als wir eine alte Statue erreichten, erhob sich das Auge, das wir einst mitgenommen hatten aus Soriacs Beutel und plötzlich erwachte die Statue zum Leben! Wir kämpften um unsere Leben und besiegten schließlich das Biest. Der Archmage sagte uns, daß dieser schreckliche Feind Tarjan war, der Mad God. Nachdem wir ihn besiegt, wurde unsere Party in Kylearan's Tower teleportiert. Die nächste Power Play wird von unseren Erlebnissen in diesem Turm berichten. (hl)

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

**DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE**

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

**24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferung auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

**Miniputt
C64 Cas. 34,90
Disk 49,90**

C64	Cas.	Disk
Apollo 18	34,90	44,90
Bangkok Knights	29,90	39,90
Defender	29,90	44,90
G.L. Superstar Soccer	29,90	39,90
Gauntlet II	29,90	39,90
Gryzor	29,90	39,90
Jinxter	—	59,00
Masters of the Universe	29,90	39,90
Matchday II	29,90	39,90
Outrun	29,90	34,90
Psycho Soldier	29,90	39,90
Sokoban	—	39,90
Testdrive	34,90	44,90
Winterolympics 88	29,90	39,90

**Garfield
C64 Disk 49,90**

C64	Cas.	Disk
Basketmaster	29,90	39,90
Bobsleigh	29,90	44,90
Bravestarr	—	39,90
Centerfold	—	54,90
Firetrap	29,90	39,90
Flying Shark	29,90	39,90
Gunboat	—	44,90
Knights Games II	29,90	39,90
Knightmare	34,90	44,90
Ramparts	29,90	39,90
Rastan	29,90	39,90
Super Hang On	—	49,90
Tetris	—	39,90
To be on Top	—	44,90
Totekia	29,90	39,90

IBM

3D Helicopter	54,90
Dark Castle	69,90
Elite	74,90
Falcon F-16*	69,90
Pirates	69,90

**WEITERE ANGEBOTE
IN UNSERER
KOSTENLOSEN
PREISLISTE!**

Amiga	
Art of Chess	69,90
Cogan's Run	44,90
Dark Castle	69,90
Destroyer	69,90
Down at the Trolls	49,90
Gunsheer	69,90
King of Chicago	59,90
Reisende im Wind I+II	69,90
Shadowgate	69,90
Strange New World	44,90
Stetgang	49,90
Sirip Poker II	29,90
Tetris*	54,90
Thunderboy	49,90
Winterolympics 88	54,90

**Platoon
C64 Cas. 29,90
Disk 39,90**

Atari ST	
Catch 23	59,90
Chameleon Challenge	54,90
Cleaver & Smart	54,90
Dungeon Master*	69,90
Enduro Racer	39,90
Epyx Spieleauswahl	69,90
Formular 1 Grand Prix	54,90
King of Chicago*	69,90
Totekia	54,90
Univers. Military Sim.	59,90

**Garrison II
Amiga 59,90**

* Progr. waren bei Drucklegung noch nicht erhältlich, aber vom Softwarehaus zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe angekündigt.

Natürlich führen wir auch Programme für Schneider, C 16 und Atari 800XL. Fordern Sie umgehend unsere neueste Preisliste gegen frankierten und adressierten Rückumschlag an.

**WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND
PROGRAMME FÜR SIE
AUF LAGER.**

**NEUERSCHEINUNGEN
FAST WÖCHENTLICH!**

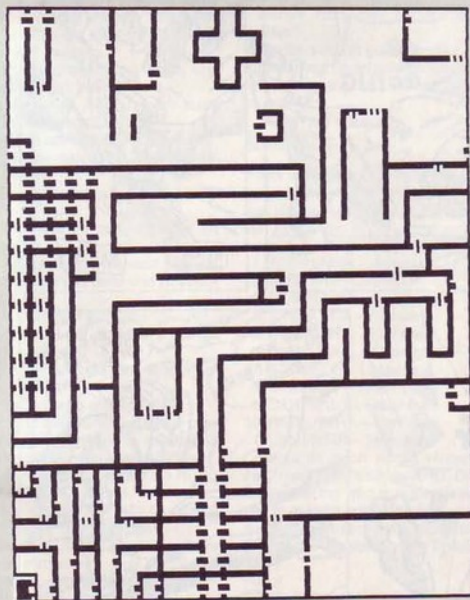
Lieferung nach Verfügbarkeit.

Besucht uns doch mal (10 – 13 Uhr, 14 – 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrath Str. 159 5000 Köln 41 Tel.: (0221) 41 66 34	Matthiasstr. 24-26 5000 Köln 1 Tel.: (0221) 239 526	Humboldtstr. 84 4000 Düsseldorf 1 Tel.: (0211) 6 80 14 03

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

02 21 - 41 66 34 10 - 18.30 Uhr
02 21 - 42 55 66 24-Std. Service



Harkyn's Castle, Level Three

STAR KILLER

VON: ROLF BOYKE
HEINI LENHARDT
BORIS SCHNEIDER

III. TEIL
STARKILLER IST
MIT EINEM ANTI-
MATERIE-JOY-
STICK AUF DEM
WEG NACH SEGA
IV. DOCH DIE RA-
NARAMER HABEN
DARON WIND
BEKOMMEN...

(05!) ATTACKE!

GRÖHL!!
(22 2C, 6A2) OH
TANNENBRUMM!!

DIE RANARAMER ENTER
STARKILLERS RAUM-
SCHIFF...

AHA! EIN ANTI-
MATERIE-
JOYSTICK!

RA
RA RANARAMER!

UFF!

STARKILLER HAT DIE LAGE VOLL IM GRIFF.

DAS VERSTÖSST
GEGEN UNSERE
EINFUHRBE-
STIMMUNGEN!
IST HIERMIT
BESCHLAG-
NAHMT!

NEIN!

DOCH!

VERSUCHS
DOCH!

FIEP!

DU BÖSER BUBE
KRIEGST DIESES JAHR
KEINE GESCHENKE!

WATZ

(4C, 6F, 5C, 74, 1F)
VORSICHT! NICHT AUF
DIE FEUERKNÖPFE
KOMMEN!

(05?) WIESO?

(23, 23, 23!) SONST
GEHT DIE ANTIMATERIE
HOCH!

KNUFF

ZACK

BOING

2C
BUR!

KLICK!

KLICK!

KNISTER

PAFF

SIND WIR
NOCH AM LEBEN,
DR. BOBO?

AUGEN-
BLICK, DAS MUSS
ICH BERECHNEN.

FÜUP?



Das Programmier-Team Sensible Software hat gezeigt, daß man auf dem C64 Action-Spiele programmieren kann, die weit über das niedere Niveau üblicher Ballereien hinausgehen. Spätestens seit »Wizball« ist es jedem klar: Wenn Sensible ein neues Spiel herausbringt, ist es fast immer etwas Besonderes. Wir sprachen mit Jonathan Hare, dem Grafiker der Truppe.

Power Play: Wie viele Programmierer seid Ihr bei Sensible Software?

Jonathan: Wir sind zu zweit. Chris Yates kümmert sich um die Programmierung der Spiele und ich zeichne die Grafik. Die Spielideen und Spielprinzip entwickeln wir immer gemeinsam.

Power Play: Und seit wann arbeitet Ihr zusammen?

Jonathan: Sensible Software gibt es schon einige Zeit. Ich habe Chris im Mai '85 kennengelernt. Er hatte gerade einen Job bei einer kleinen Software-Firma in England bekommen und programmierte an einem neuen Spiel. Er fragte mich, ob ich für ihn die Grafik zeichnen würde und ich habe sofort angenommen. Die Firma zeigte sich beeindruckt und wir wurden beide eingestellt.

Da wir dort leider wenig verdienten, beschlossen wir nach einiger Zeit, uns als freie Programmierer selbständig zu machen. Unser Erstlingswerk war »Parallax«. Wir programmierten ein Demo und gingen damit zu Ocean. Es gefiel ihnen gut und wir wurden vom Fleet weg engagiert. Das war für uns ein toller Start.

Nach Parallax haben wir schnell das Billigspiel »Galaxybirds« für Firebird gemacht. Wir haben nur fünf Tage dafür gebraucht, aber es war ein Erfolg und hat sich sehr gut verkauft. Nach diesem kleinen Exkurs ging es weiter mit »Wizball«, und jetzt haben wir das »Shoot'em up Construction Kit« (»SEUCK«) veröffentlicht.

Power Play: Du machst alle Grafiken für Eure Spiele. Womit zeichnest du eigentlich?

Jonathan: Das ist ganz einfach: Mit den Utilities von SEUCK. Chris hat sie für mich geschrieben; ich habe lange damit gearbeitet und sie sind wirklich gut. Ich schlug Chris damals vor, sie mit ein paar anderen Tools zu veröffentlichen.



Unser Interview-Partner Jonathan Hare ist links zu sehen, rechts erkennt man seinen Sensible-Kollegen Chris Yates. In der Mitte hat sich Matthew Tims vom Software-Haus Outlaw postiert, das das »Shoot 'em up Construction Kit« veröffentlicht hat. Ein echtes »Trio infernal«!

Zuerst wollten wir eigentlich eine »Sprite-Maschine« daraus machen, aber dann haben wir alle unsere Tools zusammengepackt. Daraus wurde dann SEUCK. Chris hat die Tools noch anwenderfreundlicher gemacht. Wir haben zum Beispiel die Bonusrunde in Wizball mit SEUCK damit geschrieben.

Power Play: Gebt Ihr mit der Veröffentlichung von SEUCK nicht zu viele Geheimnisse von Sensible Software preis?

Jonathan: Vielleicht verraten wir das Geheimnis von dieser Art von Spiel. Es gibt so viele Billig-Ballerspiele, die einfach Mist sind. Wenn man aber sein eigenes Spiel mit SEUCK machen kann, macht es einfach viel mehr Spaß. Jeder hat gute Ideen, aber oft scheitert es an der Programmierung. Mit

SEUCK muß man nicht groß programmieren können. Wenn das Spiel gut genug ist, daß es ein Softwarehaus nimmt, kann es jeder veröffentlichen, solange er uns im Programm erwähnt. Man muß also keine Tantiemen zahlen.

Power Play: Woher holst Du Dir Ideen für Deine Grafiken?

„Es gibt so viele Billig-Ballerspiele, die einfach Mist sind.“

Jonathan: Im Moment ist es schwer, gute Ideen für Sprites zu haben. Meistens zeichne ich zuerst ein einziges Sprite ohne Animation und schaue, wie es im Spiel wirkt. Dann muß man sich genau überle-

gen, was man für Grundfarben nimmt. Das ist wahnsinnig wichtig. Meistens nehme ich Weiß und Schwarz beziehungsweise Grau, wenn ich einen schwarzen Hintergrund habe. Dann überlege ich mir, wie ich es animieren kann. Ich kopiere das Sprite und ändere nur Kleinigkeiten, bis die Bewegungen und die Animations-Sequenzen stimmen. Der Wizball war ein hartes Stück Arbeit, denn er besteht aus sehr vielen Sprites. In Wizball gibt es insgesamt 128 verschiedene Sprites.

Eine andere gute Technik ist es, Sprites einen Schatten zu geben. Das geht ganz einfach: Wenn du ein Sprite gezeichnet hast, kopierst du es einfach zwei Pixel versetzt und machst es ganz schwarz. Dann kopierst du das eigentliche Sprite

Software-Spezialisten

drüber, und schon hast du den schönsten 3D-Schatteneffekt.

Power Play: Welche Grafiken von Kollegen magst Du gerne?

Jonathan: Ich schätze Stavros Fasoulas Grafiken. Er hat zu der Zeit bei uns gewohnt, als er »Delta« programmierte. Er macht wirkliche Spitzenspiele, und es war eine Freude, ihm bei der Arbeit zuzusehen. Auch »Renegade« auf dem Schneider CPC war sehr gut. Bob Stevenson macht sehr gute Multicolor-Grafiken auf dem C64. Das sind so meine Lieblingsle.

Power Play: Habt Ihr vor, auch mal was für den Amiga oder Atari ST zu schreiben?

Jonathan: Es ist eine schöne Idee, aber je besser wir den C64 kennenlernen, desto schneller können wir auch bessere Spiel programmieren. Wir arbeiten schon lange an die-

sem Computer und kennen ihn inzwischen äußerst gut.

Außerdem gibt es zirka 7 Millionen C64-Besitzer auf der Welt. Der Amiga und der ST werden wohl noch eine Weile brauchen, bis sie diese Verbreitung erreicht haben. Wir würden also viel riskieren, wenn wir uns auf 16-Biter spezialisieren würden. Außerdem würde ich lange brauchen, um gute Grafiken auf dem ST zu zeichnen. Je mehr die Maschine kann, desto länger braucht man, um sich einzuarbeiten.

Allerdings werden unsere Spiele auf andere Computer umgesetzt. Witzball für den ST ist da ein gutes Beispiel. Wir überlegen uns, ob wir SEUCK für ST und Amiga umsetzen.

Power Play: Habt Ihr schon Pläne für die Zukunft?

Jonathan: Wir schreiben wieder ein Billigspiel für Firebird; es ist allerdings noch

nicht fertig. Es ist eine Umsetzung eines alten Automaten, den es vor langer Zeit in den Spielhallen gab, mehr darf ich nicht verraten.

Power Play: Du denkst Dir auch Spielideen aus. Was für Spiele magst Du besonders und woher holst du die Ideen?

Jonathan: Generell mag ich Spiele, bei denen man sich »frei« bewegen kann und nicht in ein Schema gepreßt wird.

„ Wir wollen die Leute nicht an der Nase herumführen. „

Außerdem ist es wichtig, daß die Kontrollen für den Spieler einfach zu verstehen und zu benutzen sind. Wir versuchen, die Kontrollen so einfach wie möglich zu machen.

Wir wollen die Leute nicht an der Nase rumführen und versuchen, gute Spiele rauszubringen. Es ist ja noch o.k., wenn ein Billigspiel nicht ganz so aufwendig gemacht ist, aber bei einem teureren Spiel ist das nicht gut.

Zurück zu Deiner Frage: »Master of the Lamps« mag ich sehr gerne. Auch »Dropzone« war ein exzellentes Spiel. Ich habe da zwar keinen tollen High-Score, aber es spielt sich fantastisch. Bei den Sportspielen gefallen mir »Leader Board« und »World Games« sehr gut. Auch »Elite« habe ich sehr lange gespielt. Aber einer meiner allergrößten Favoriten ist immer noch »Arkanoid« auf dem Atari ST, vor allem wegen der exzellenten Grafiken.

Power Play: Wir wünschen Dir und Deinen Sprites alles Gute für die Zukunft. (al)

AMIGA Software Preise

Spiele		Public Domain Software	
Garrison II	DM 49,79	ab DM 1,99	
Chadwick	DM 49,79		
Jagd rot Oktober	DM 59,79		
Orthello	DM 39,45		
Zeno	DM 27,85		
Tetris	DM 27,85		
Backlash	DM 27,85		
Janitor	DM 49,79		
Crash Cars	DM 49,79		
Art of Chess	DM 49,79		
Ballpader	DM 39,45		
William	DM 49,79		
Hot Cat	DM 39,45		
Ballance of Power	DM 112,39		
Flight Simulator	DM 112,39		
Goldrunner	DM 39,45		
Phantasia III	DM 39,45		
Fire Power	DM 39,45		
Madness Europe	DM 79,94		
Dark Castle	DM 59,79		
Space Ranger	DM 39,45		
Ford	DM 39,45		
MouseTrap	DM 49,79		
Archie II	DM 77,79		
Artifax	DM 77,79		
Impact	DM 64,19		
Kampfgruppe	DM 89,65		
Ninja Mission	DM 39,45		
Night Dec	DM 39,45		
Markeladex	DM 69,79		
Deadly Nite	DM 29,85		
Canale Kid II	DM 69,79		
Dr. Fruit	DM 27,85		

Hardware
Brother Citizen LS1240
w. Interface DM 479,99
Diskbox f. 89 3 1/2"
DM 12,95
Diskbox f. 158 3 1/2"
DM 23,69

RESTELLUNGEN AN:
COMPUTING & SOUND
D. Hieske
Schillerstrasse 36
57804 Lennep
Tel. 0217/673185
in der Zeit von
9.30-18.00h

VERSANDPREISE (NACHSTEN):
NORMALVERSAND PER RM
zusätzlich DM 2,99
Vermögenspauschale
Verkaufsverbot ohne
Partienerklärung
Rechnung abwärts
AB DM 99,- Bestellwert
keine Portogebühren
Kein Mindestbestellwert
PREISE NUR IM VERSANDHANDEL
GELTET

CBS ELECTRONICS

COLECO VISION

DIESES SYSTEM IST NOCH LANGE NICHT "TOT",
DENN WIR HABEN ÜBER 100 VERSCHIEDENE
CASSETTEN IM ANGEBOT !!!

weitere neue
Cassette-
Titel folgen

8 verschiedene Cassetten
im Sonderangebot :
1 Cassette 30 DM,
ab 3 Cassetten je 25 DM,
ab 5 Cassetten je 20 DM.

ROLLER-CONTROLLER
& Cassette "Slither"
anstatt wie bisher 99 DM,
nur noch: 49 DM

Fordert die unver-
bindliche und kos-
tenlose Preis- und
Angebots-Liste an!

CBS-Telespielshop Berlin * Gerhard Engel
& Marcel Gérard * Ruf: 030 / 621 35 65
1000 BERLIN 44, Weisstraße 12

LESERBRIEFE

Da ging die (Power-)Post ab

An Mangel über Zuschriften zum Start von Power Play können wir uns wahrlich nicht beklagen. Nachfolgend findet ihr eine Auswahl von Briefen, die sich mit der ersten Ausgabe beschäftigen. Laßt Feder, Drucker und Schreibmaschine auch weiterhin nicht anrosten, denn Eure Meinung ist für uns sehr wichtig.

Unsere Leserbriefe-Adresse lautet:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München (hl)

Sonderhefte

Vielen Dank für diese super Zeitschrift! Sie ist informativ, witzig, die Spiele werden objektiv bewertet und sie ist gut aufgemacht. Leider hat sie auch einige Nachteile, wie zum Beispiel den hohen Preis, den ich wegen der vielen Werbung nicht gerechtfertigt finde. Außerdem sollte man das Bewertungssystem ändern und bis zu 100 Punkte verteilen.

Spitze finde ich, daß Power Play monatlich erscheint, aber ich würde gerne wissen, ob es dann noch Spiele-Sonderhefte gibt (man will ja nicht, daß sich die Spieltester überarbeiten...).

Sehr gut finde ich die Spielautomaten-Tests, weniger gut die Videospiel-Tests, da ich kein Videospiel besitze und mir auch keines kaufen werde. Bei den Computerspielen hab ich meiner Meinung nach zu viele Action-Spiele und zuwenig Adventures getestet, aber das hängt wahrscheinlich vom Angebot ab.

PS: Räumt doch mal in der Redaktion auf. Auf den Fotos sieht es aus, als hätte bei euch 14 Tage die RAF gehaust!

ALEXANDER SCHMUCK, 8051 Marzling

Danke für die Streicheleinheiten. Zum Bewertungssystem haben wir eine Reihe von Zuschriften erhalten, in denen das 100er-System von Happy-Computer gewünscht wird. Wir haben das aktuelle 10er-System aus zwei Gründen gewählt.

Bei den vielen Wertungen, die in einer Power Play-Ausgabe sind, ist

das sehr genaue 100er-System nicht vernünftig realisierbar. Durch die sehr hohe Genauigkeit der Wertungen müssen wir viel mehr vergleichen, was beim weniger umfangreichen Happy-Spiele-Teil noch machbar ist. Bei Power Play müßten wir aber tagelang nur an den Wertungen herumfeilen. Zweiter Grund: Power Play und Happy-Computer sollen bei den Spiele-Tests ihre Eigenständigkeit haben. Die Teams, die die Wertungen bestimmen, sind bei Power Play und Happy nicht immer identisch.

Spiele-Sonderhefte wird es wegen Power Play vorerst nicht mehr geben. Bei uns sieht es zwar ein wenig chaotisch aus (ihr solltet mal die Ecken sehen, die nicht auf den Fotos auftauchen), doch unser junges unkonventionelles Team schätzt nun einmal eine leger Atmosphäre. (hl)

Nur für die Jungen?

Ich bedauere, daß Sie mit Power Play die Spiele-Sonderhefte ersetzen wollen. Das Konzept der neuen Zeitschrift scheint mir doch ein anderes zu sein. Sie wenden sich jetzt ausschließlich an 14jährige und verzichten auf die Käuferschicht der Erwachsenen, denke ich. Diese ganzen Action-Spiele (nach denen sie angeblich immerfort süchtig sind) gefallen nun einmal hauptsächlich jugendlichen Computergefreuten, wogegen ja nichts einzuwenden ist. In den Spiele-Sonderheften wurden jedoch immer auch Denk- und Strategie-Spiele berücksichtigt, was ich in Power Play vermisste.

DIETER TAUBE, Rinteln 1

Es liegt uns fern, Denkspiele in Power Play unterzubuttern. Wir können aber auch nicht mehr Programme aus diesem Genre vorstellen als erscheinen, und zur Zeit gibt es Monat für Monat deutlich mehr neue Titel aus der Action-Ecke. (hl)

18 müßte man sein

Eigentlich finde ich mich ja nicht dazu berufen, Leserbriefe zu schreiben, aber da ich gerade die erste Ausgabe von Power Play hinter mir habe, blieb mir gar nichts anderes übrig.

In seiner Art ist das Heft an und für sich perfekt und gefällt

mir weitaus besser als so manch andere "Computer-Software-Fachzeitschrift". Schon der Spiele-Sonderheft von Happy-Computer war ein Hammer, aber Power Play ist nicht nur eine quantitativ aufgemotzte Kopie davon, sondern eine eigenständige mit vielen neuen Ideen. Der Comic ist Spitze und auch der Automaten-Teil gebührt viel Lob. Leider kommt ich selten in die Spielhalle (18 müßte man sein), weil mich meistens der Typ am Eingang gar nicht reinläßt.

TOBIAS HASSIS, Albstadt 3

Dämliche Ballerspiele

Vernichten, eliminieren, abschießen und ähnliches muß man bei Besprechungen von den meist dämlichen Baller- und Action-Spielen wohl in Kauf nehmen. Aber vielleicht solltet ihr die Inhalte solcher Spiele doch etwas kritischer beurteilen. Aber sonst: Prima die vielen Besprechungen in Power Play, schön ausführlich und übersichtlich, sehr gut die Abbildungen dazu. Hervorragend auch die Power-Tips und der Comic Starkiller. Geht der Comic wirklich weiter? Vielleicht mal in Farbe? Das wäre, um es mit eurer Bewertung zu sagen, super!

HANS JOHANSON, Berlin

Martialische Hintergrund-Stories und wüste Ballereien beeinflussen bei uns die Wertungen nicht. Wir glauben, daß jeder Leser selber entscheiden sollte, ob er sich an einem Spiel mit wüsten Ballereien stört oder nicht. In unseren Tests kommt ja rüber, ob es sich um ein friedliches oder schußlastiges Spiel handelt.

Schöne Grüße von Starkiller, der sich für das Lob bedankt. Wir wollen ihn vorerst in Schwarzweiß lassen, was ein wichtiges Stillelement darstellt – sagt zumindest Zeichner Rolf Boyke, und der muß es schließlich wissen. (hl)

Nicht neutral?

Daß Martin Videospiel-Spezialist ist, merkt man daran, daß er alle Videospiele testet. Ich finde aber, er bewertet die Videospiele etwas zu hoch. Zum Beispiel beim Test von "Wrecking Crew", das im Endeffekt nur 3,5 Punkte erhielt, fand

er den Kommentar "Nettes Kletterspiel" angebracht. Zum Vergleich: Das C64-Spiel "Track & Field", das 4 Punkte erhielt, wurde von ihm mit dem Kommentar "Verspäteter Joystick-Killer" abgewertet. Hat Martin eine Abneigung gegen Computerspiele?

Obwohl ich einen C64 besitze, lese ich die Tests von Videospielen auch. Man will ja schließlich wissen, was sich auf anderen Sektoren tut. Ich glaube aber, daß die Computerspiele im Vordergrund bleiben sollten, denn es haben noch zu wenige Leute eine Konsole, um einen umfangreicheren Teil in Power Play einzuführen.

Das neue Power Play und eure kritischen – manchmal auch recht witzigen – Tests finde ich echt super! Weiter so!

JOHANNES SAUTNER, A-Langenzersdorf

Martin hat bestimmt nichts gegen Computerspiele (er hat auch diverse Computer in seiner Sammlung). Unsere Wertungen entstehen in einer großen Konferenz, während der Text von einem einzelnen Redakteur geschrieben wird. Die Wertungen spiegeln also die Meinung der gesamten Redaktion wieder, während der Text natürlich subjektiv gefärbt ist. Fürs Lob unseren wärmsten Dank. (hl)

Wie geht's weiter?

Der Starkiller-Comic ist absolut super, vielen Dank dafür. Ich finde, die absolute Krönung wäre es, den Leser entscheiden zu lassen, wie es weitergehen soll. Ein Beispiel wäre:

Starkiller ist nach einem langen Arbeitstag und drei zerstörten Galaxien wieder zu Hause und langweilt sich. Was soll er tun?

a – Soll er zum nächsten McBobo rüberdüsen und sich einen Heiniburger reinziehen?

b – Soll er mit der MS-DOS-Diskette seines PCs Frisbee spielen?

c – Soll er mit seinem Taschenrechner pokern und dabei zwei Monatsgehälter verlieren?

So oder so ähnlich könnte das aussehen. Ich weiß nicht, ob das technisch hinwäre würde mit Einsende- und Redaktions-schluß.

JAN-HINRIK SCHMIDT, Bornheim-Uedorf

Ich finde die Idee sehr putzig, aber sie scheitert an dem von dir schon angesprochenen Redaktionsschluß. Wenn Power Play A an den Kiosk kommt, muß der Starkiller für Power Play B bereits abgegeben werden.

Außerdem braucht unser Zeichner Rolf Boyke ja auch ein Weilchen, um Skizzen und Zeichnungen anzufertigen. Wer aber Ideen zu Starkiller hat, soll sie bitte an uns schicken. (hl)

**Amiga-Magazin, das Computer-
Magazin für Amiga-Fans,
die Zeitschrift für alle
Commodore-Amiga-Besitzer**

- ▶ hilft Ihnen, den Amiga maximal zu nutzen
- ▶ bringt für Einsteiger und Experten, Hobby- und Profiprogrammierer-Kurse in CLI, BASIC, MODULA II, »C« etc.
- ▶ testet für Sie Hardware, Peripherie und aktuellste Software sämtlicher Hersteller
- ▶ anspruchsvolle Listings und Anwendungen geben Ihrer Arbeit höchste Effizienz
- ▶ in Kursen optimieren Sie die Bedienung Ihres Amiga



Kennenlern-Angebot
mit kostenlosem »Amiga-Probexemplar

Ja, ich möchte eine kostenlose Ausgabe von »Amiga-Magazin« zur Probe. Wenn ich »Amiga-Magazin« weiterlesen will, brauche ich nichts zu tun. Ich erhalte dann »Amiga-Magazin« regelmäßig für mindestens 12 Ausgaben zum günstigen Preis von 79,- DM (Ausland 97,- DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn es vor Ablauf nicht gekündigt wird.

Name, Vorname _____

Telefon _____

Straße _____

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

PLZ, Wohnort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Coupon ausschneiden und einsenden an:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2,
8013 Haar bei München.

Datum, 2. Unterschrift _____

HCS26

Die Arche des Captain Blood

Fünf Clones geistern von Captain Blood in der Galaxis herum. Nur mit Hilfe von exotischen Aliens kann er sie finden und vernichten.

Grafik	8.5														
Sound	7														
Power-Wertung	7														

Bob Morlok, ein erfolgreicher Programmierer, sucht nach einer genialen Idee für ein Computerspiel. Als er während einer Denkpause in den Straßen von Paris herumbummelt, trifft er den Biologen Rostand. Sie setzen sich in einen Bar und plaudern; irgendwann kommt das Gespräch auch auf Computerspiele. Der Biologe eröffnet Morlok ein Geheimnis, das er in jahrelangen Studien herausgefunden hat: Nach seiner Theorie sind alle Sprites, die sich in Computerspielen tummeln, real existierende Figuren, die die Erde erobern wollen.

Schockiert von dieser Theorie, setzt sich Bob Morlok an seinen Computer und entwickelt ein neues Programm, das ihm noch schwer zu schaffen machen wird. Das Programm besteht aus dem Raumschiff, einem biologischen Bordcomputer und dem Piloten Captain Blood. Er ist die exakte Kopie der Persönlichkeit des Programmierers und soll den Kampf gegen die Aliens führen. Nach einigen Monaten, vielen durchwachten Nächten und endlosem Debugging ist es soweit. Er startet das Programm, es knistert und – Morlok hört auf zu existieren.

Morlok/Blood erwacht an Bord des Schiffs. Langsam dämmert es ihm: Er ist Bob Morlok und wurde in sein eigenes Programm versetzt. Noch bevor er sich mit diesem Gedanken anfreunden kann, heult der Bordcomputer auf. Aliens greifen an! Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf entschließt sich Blood, durch den Hyperraum zu entkommen. Und hier unterläuft ihm der zweite Fehler: Als er in den Hyperraum eintritt, spaltet er sich in viele identische Clones auf. Er wird sterben, wenn er nicht seine Doppelgänger findet und sie absorbiert. Also zieht er mit seiner Arche los, um die Burschen schleunigst einzusammeln.

800 Jahre später: Blood hat fast alle Clones erwischt, nur noch fünf tummeln sich in einer entfernten Galaxis. Und hier übernimmt der Spieler die Rolle des Captain Blood.

Man befindet sich zu Beginn an Bord der Arche und sitzt vor einem futuristischen Instru-

schwindigkeit über die Planetenoberfläche, die als Fraktallandschaft dargestellt ist. Man muß aufpassen, daß man nicht zu hoch fliegt, sonst beginnen die Verteidigungsanlagen des Planeten die Drohe zu bestrahlen. Das ist gefährlich, denn zuviel Strahlung zerstört die Oorxx. Glücklicherweise kann man die Strahlung wieder abbauen, wenn man einige Zeit hinter einem Berg in Deckung geht. Wenn man zu tief fliegt, kann man schnell mit einem Berg kollidieren, was zu einem

wütenden Aufschrei der Drone führt.

Sinn des Planetenbesuchs ist es, einen Tunnel zu finden, in den man dann à la "Star Wars" einfliegt. Nach einer Weile landet man automatisch im Tunnel und trifft ein Wesen. Der erste Außerirdische, dem man begegnet, ist ein netter kleiner IZwal. Er versteht aber leider nur die Landessprache. Um mit ihm zu reden, benutzt man das "Upcom". Das Upcom ist ein Kommunikations-Computer, der nur Symbole



Was, Sie haben auf der Schule nicht Izwalenisch gelernt? Macht nichts, der Upcom hilft weiter (ST)



Gut!

Wo man auch hinsieht, ist das Spiel edel aufgemacht. Das beginnt mit der Musik von Jean-Michel Jarre, die astrein digitalisiert ist und wie frisch aus dem CD-Spieler klingt. Und dann erst die Grafik! Allein die Planeten-Vernichtung ist so toll farben-

froh, daß man am liebsten alle Welten in die Luft sprengen möchte. Aber nach dem dreißigsten Mal hat man die Grafik-Spielereien satt und würde gerne schneller weiterkommen. Genauso geht es einem mit dem Flug über den Planeten: Die ersten paar Male ist so ein Fraktal-Trip faszinierend, aber auf die Dauer wird's langatmig.

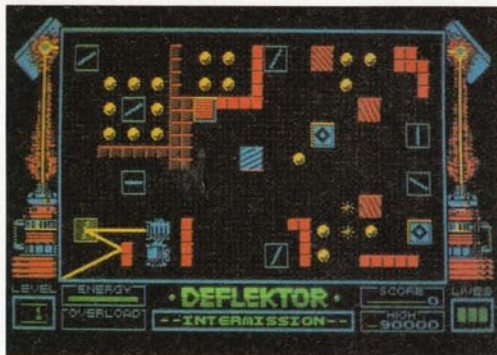
Witzig sind die Konversationen mit den Außerirdischen. Das Upcon ist intelligent programmiert und läßt auch komplexere Themen zu. Die 120 Icons sorgen für genügend Gesprächsstoff mit den Aliens.

Deflektor

Ein Laserstrahl durchschneidet den Raum, trifft auf eine Reihe von Spiegeln und läßt Luftballons zerplatzen. Doch wo ist der Ausgang?

Man nehme einen Laser, eine Handvoll Spiegel, eine Kiste Luftballons, ein paar Glasfaser-Lichtleiter, mehrere Polarisatoren und einige bei Hitze explodierende Minen. Schon kann man sich ein paar ordentliche Licht-La-

der zu einem Laser-Empfänger zu lenken. Dummerweise ist da auf jedem der 60 Level ein Hindernis im Weg, das nicht umgangen werden kann. Zum Glück verschwindet dieses Hindernis, wenn Sie alle grauen Luftballons per Laser-



Weniger Farben aber höhere Auflösung beim Schneider (CPC)



Gut!

Deflektor hätte ein Logik-Geschicklichkeits-Puzzle von »Boulder Dash«-Qualität werden können, doch leider wurde diese Klasse knapp verfehlt. Die Spielidee stimmt jedenfalls, die Grafik ist beim Commodore in Ordnung, beim Schneider CPC.

dank der hohen Auflösung, spitze. Auch die Musik hat mich bei beiden Versionen begeistert. Allerdings war ich mit einigen Details nicht zufrieden. Manche Levels sind wirklich nur mit Glück zu schaffen, weil mehrere Prismen in Schlüssell-Positionen stehen. Auch fängt das Spiel relativ schwer an und steigert sich dann nur recht langsam. Da ist es besonders schade, daß man die einzelnen Bilder nicht anwählen kann und sich immer durch die ersten Levels durchspielen muß, obwohl es in der C64-Version eine entsprechenden Cheat-Modus zu geben scheint. Welcher Leser findet ihn?

byrinthe bauen. Was, das ist Ihnen zuviel Aufwand? Dann müssen Sie mit »Deflektor« vorliebnehmen, einem kniffligen Computer-Puzzle-Spiel für einen Spieler.

Ihre Aufgabe: Einen Laser-Strahl von einem Laser-Sen-

Beschuß platzen lassen.

Da der Laser selber nicht bewegt werden kann, müssen Sie den Strahl über Spiegel durch den Raum lenken. Mit einem Cursor, der mit dem Joystick bewegt wird, können Sie die Spiegel um ihre Achse drehen.

Grafik	6.5										
Sound	6.5										
Power-Wertung	7										

Die Wertungen für die C64-Version



Um die Ecke gestrahlt: Ein Laser hat's nicht leicht (C 64)

Das Ziel muß unter Zeitdruck erreicht werden, denn nach einigen Minuten geht Ihnen die Energie für den Laser aus und dann ist eines der drei Leben futsch.

Gefährlich wird's, wenn Sie den Strahl aus Versehen in sich selbst reflektieren. Dann gibt es nämlich eine Überladung im Laser, die nach wenigen Sekunden in einer handfesten Explosion gipfelt. Ähnlich geht es zu, wenn der Laser zu lange auf eine der hitzeempfindlichen Minen geleitet wird.

Damit die Puzzles auf den einzelnen Leveln auch schön komplex bleiben, gibt es noch Polarisatoren, die den Strahl nur unter bestimmten Winkeln durchlassen, Lichtleiter, die den Strahl unsichtbar unter der Spielfläche an eine andere Stelle lenken und Prismen, die

den Strahl zufällig in verschiedene Richtungen brechen.

Nachdem Sie eine Reihe von Levels gelöst haben, kommen noch die »Gremlins« hinzu, kleine Monster, die andauernd Ihre Spiegel verstellen. Doch diese können mit Hilfe des Cursors wieder fortgejagt werden.

Bei der CPC-Version haben sich die Programmierer einen Gag einfallen lassen: Während das Programm von Kassette geladen wird, flimmert die Anleitung über den Monitor! Zwei der am meisten gefürchteten Tätigkeiten im Umgang mit einem Computer (Lesen der Anleitung und Laden des Spiels von Kassette) werden hier elegant miteinander verknüpft. Eine hübsche Idee; zur Nachahmung empfohlen.

(b5)



Gut!

Die einfachsten Spielideen sind wirklich oft die besten: Bei Deflektor ist man zwar nur damit beschäftigt, einen Lichtstrahl in die richtigen Ecken zu bugsieren, doch dabei kommt man ganz schön ins Schwitzen.

Die Grafik hat auf dem CPC eine höhere Auflösung und dadurch einen schönen Science-fiction-Look, doch auch auf dem C64 hat man sich viel Mühe gegeben. Ich freu' mich jetzt schon auf die ST-Umsetzung, die am besten werden könnte.

Daß man sich immer wieder durch die ersten Levels spielen muß, hat meine Begeisterung sehr gebremst. Denkspiel-Freunde werden diesen Schnitzer verzeihen können. Deflektor lädt man immer wieder gerne, um eine spannende Runde zu spielen.

[illegible]

Die CPC-Umsetzung schneidet noch etwas besser ab

2400 A.D.

Seitdem die Tzorgs ihre Roboter zurückließen, herrscht nackter Terror in der Stadt. Schöne neue Welt...

Demnächst, im Jahre 2213 A.D.: Die Tzorgs kommen in Frieden. Sie sind humanoid, zivilisiert und friedlich – so scheint es zumindest. Sie bringen Roboter auf die strategisch wichtige Kolonie XK-120; Parks und Universitäten entstehen, neuartige Transportsysteme nehmen ihre Arbeit auf. Wenige Jahre später blüht Metropolis, die Hauptstadt der Kolonie.

2213 A.D.: Völlig unerwartet wird der diplomatische Stab der Tzorgs zurückgerufen. Die Tzorgs beginnen Außenposten der Menschheit anzugreifen und auch Metropolis wird unterworfen.

Sie rufen das Kriegsrecht aus: Ausgangssperren werden erlassen, Polizeiroboter säumen die Straßen, unbescholtene Bürger werden aus ihren Häusern gezerrt. Die Roboter, die früher den Menschen halfen, werden umprogrammiert, um im Bedarfsfall zu töten.

2400 A.D.: Die Besatzer müssen den Planeten verlassen, um in den Krieg zu ziehen. Doch sie lassen ihre tödliche

Hauptkonsole erreichen und dort den Zentralcomputer ausschalten – wenn es ihn überhaupt gibt. Aber der Komplex ist streng bewacht. Sie müssen versuchen, den Code zu finden, mit Widerständlern Kontakt aufzunehmen, den Code herausbringen und vor allem Roboter auszuschalten. Netter kleiner Job, gell?

Dazu muß man sich einen Charakter zusammenschustern. Man verteilt 99 Charakterpunkte auf vier Charaktereigenschaften: Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz und Attraktivität. Danach startet man sofort in der Stadt. Sie ist in fünf Zonen unterteilt, die man nur mit ID-Karte überschreiten darf. Ganz Geschickte warten allerdings, bis die Roboter aus dem Bild sind, um über die Grenze zu kommen. Wenn man erwischt wird, bekommt man einen Malus-Punkt. Bei vier Malus-Punkten wandert man in das »Social Rehabilitation Centre«, sprich Gefängnis. Überall in der Stadt patrouillieren Wachen, wenn man mit etwas Illegalem (Waffen oder an-

Apple II (C64)
ca. 79 Mark (Diskette) ★ Origin

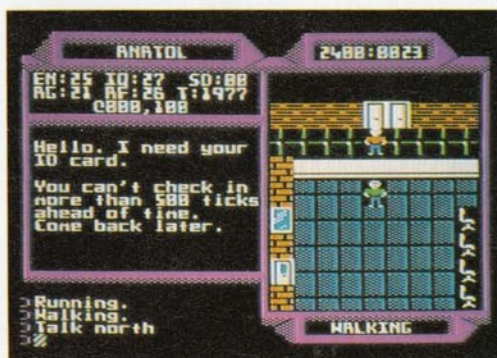
Grafik	4	■	■	■	■															
Sound	2	■	■																	
Power-Wertung	7.5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Adventure weiterzukommen, muß man mit vielen Leuten reden. Gesprächspartner gibt es in der Stadt zuhauf. Manche Bürger laufen hektisch hin und her, andere sitzen still an einem Platz. Wenn man Kontakt mit einer Person aufgenommen hat, kann man sie über verschiedene Dinge befragen.

Das Spiel reagiert auf bestimmte Codewörter, die im Antwort-Text enthalten sind. Wenn Julio beispielsweise sagt: »I work at the train station«, sollte man ihn nach »train-«, »work-« oder »station-« befragen. Wer jemals »Ultima IV« gespielt hat, dem wird das Prinzip vertraut sein. In 2400 A.D. wird mehr gesprochen als

gekämpft, was zum blutrünstigen Rollenspiel-Alltag einmal eine Abwechslung ist. Trotzdem kann man, wenn man nicht mehr reden will, auch mal einem Roboter eines über die Schaltkreise brennen.

Mit etwas Geschick kommt man in die »Unterwelt« der Stadt, in der man besonders viele Rebellen trifft. Hier kann man sich auch illegale Waffen besorgen, mit denen man den Besatzern die ICs rauschmoren kann. Wenn man gut ausgerüstet ist, muß man versuchen, in den »Authority Complex« zu kommen. Man sollte allerdings nicht pfeifend durch das Haupttor hineinspazieren. (al)



Von Zeit zu Zeit muß man sich bei den Unterdrückern melden (Apple II)



Die »Checker« passen höllisch auf, daß niemand die Stadt verläßt (Apple II)

Robot-Maschinerie zurück, die die Bevölkerung in Atem hält.

Durch Zufall gerät ein Tagebuch eines einsamen Freiheitskämpfers in Ihre Hände. Er schreibt, er habe einen Weg gefunden, die Elektronik-Plage loszuwerden. Man müsse nur umbemerkt in den Authority Komplex kommen, die

deren konterrevolutionären Dingen) erwischt wird, kommt man ebenfalls ins Gefängnis. Dort sitzt man in einer winzigen Zelle und darf über sein Tun nachbrüten. Wer raus will, sollte sich übrigens mal nach einem alternativen Ausgang umsehen.

Um in diesem Rollenspiel-



Gut!

Vom Spielprinzip erinnert 2400 A.D. an die altbewährte »Ultima«-Serie. Ob da jemand ein wenig abgekupfert hat? Trotzdem hat mir 2400 A.D. Spaß gemacht. Die Stadt ist riesig, von der Unterwelt und den einzelnen Gebäuden erst gar nicht zu reden. Die Personen im Spiel sind zwar nicht mit überragender künstlicher Intelligenz geschlagen, geben aber recht willig Aus-

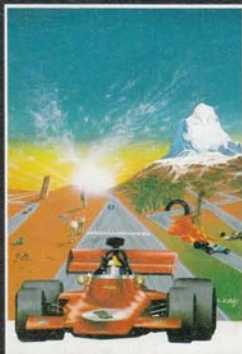
kunft. Außerdem ist die Story gut: die Atmosphäre kann manchmal richtig beklemmend werden.

Aber es gibt auch Punkte, die mich weniger entzückt haben. Da wäre zuerst die Grafik und die Sounds der Apple-Version, die nicht sonderlich üppig sind. Wenn man aber einige Zeit gespielt hat, lebt man sich in das Spiel ein und kann diese Mängel verschmerzen. Man darf gespannt sein, ob sich bei der C64-Version, die im April erscheinen soll, etwas ändert. Also: Wer ein Rollenspiel sucht, in dem die Geschichte glaubwürdig und spannend wird, kann getrost zugreifen. Absoluten Anfängern würde ich wegen der Komplexität des Spiels jedoch abraten. Ich wünsche frohe Sabotage!

AMIGA

ANCO

ST



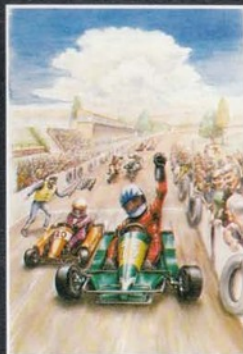
GRID START
Messen Sie Ihren 6-Gang Formel 1 Wagen (mit Booster) gegen 23 andere Wagen auf 6 weltberühmten Strecken. Üben Sie ausgiebig, bevor Sie überhaupt daran denken, auch nur am Anfänger-Rennen teilzunehmen.

AMIGA



KARTING GRAND PRIX
Go-Kart-Rennen machen viel Spaß, verlangen jedoch Geschicklichkeit und Erfahrung bei der Wahl der Kettenräder und Reifen, um der Strecke, den Wetterverhältnissen und dem Fahrstil gerecht zu werden. Probelauf oder Rennen auf 8 Strecken. 1 oder 2 Spieler.

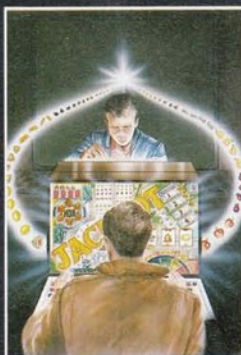
ST & AMIGA



LAS VEGAS

Sie haben 4 Dollar und brennen darauf, die Bank in Las Vegas zu sprengen. Spielen Sie an den allerneuesten Maschinen, hoch oder niedrig, um schließlich am Black Jack-Tisch Ihren Traum zu realisieren.

ST & AMIGA



XR 35

Acht Sektoren, müssen Sie durchfliegen und dabei auf zahllose und äußerst bewegliche Aliens achten, die darauf warten, Ihr Schiff zu erobern. Multi-Funktions-Hintergrund.

AMIGA



JUMP JET

Sie haben die Chance, einen einzigartigen und komplexen Senkrechtstarter zu fliegen. Wenn Sie Schweben und Anflug geübt haben, beschleunigen Sie den Jump Jet und benutzen Sie das Radar, um den Gegner aus dem All zu finden. Später wird es noch schwieriger, den Flugzeugträger bei rauher See und starken Wind zu lokalisieren und darauf zu landen.

AMIGA & ST



STRIP POKER 2

Ein aufregender Pokerabend mit Samantha und Donna liegt vor Ihnen.

AMIGA & ST



TRIVIA TROVE

Ein Spiel für die ganze Familie. Fragen über Sport, Geschichte, Musik und Naturwissenschaften.

AMIGA & ST



FLIGHT PATH 737

Ein Flugsimulator, mit dem Sie die interessantesten Aspekte des Fliegens durchlaufen. Heben Sie ab und steigen Sie über Gebirge hinweg, um dann eine sichere Landung zu versuchen. 6 Level.

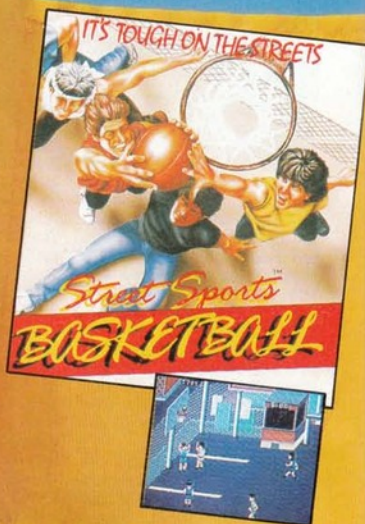
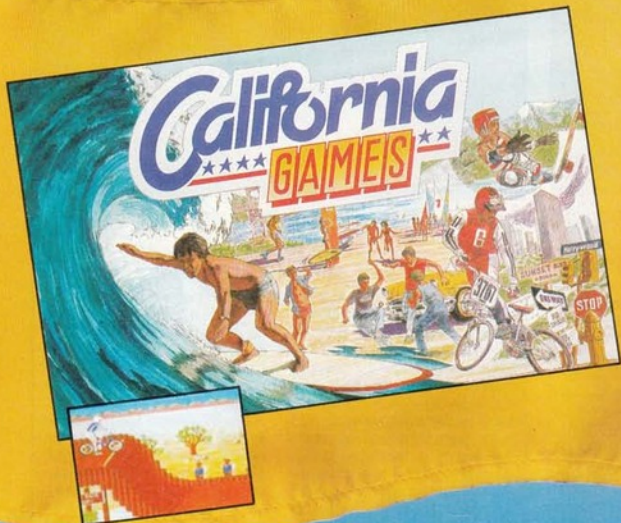
AMIGA & ST



ANCO SOFTWARE LTD
35 West Hill
Dartford
Kent DA1 2EL
U.K.

Vertrieb Österreich: Karasoft

Exklusiv-Vertrieb
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
D 4044 Kaarst 2



Vorsicht vor Graulmporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.



U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER



Rygar (C64)



»Rygar« ist ein Barbar aus dem Bilderbuch: wild, kämpferisch und mit einer rostfreien Allzweck-Kreissäge ausgerüstet. Mit ihr schlägt sich durch viele horizontal scrollende Levels. Angreifer aus allen Himmelsrichtungen stellen sich Rygar in den Weg, der seine Waffe einsetzen, springen und sich ducken kann. Auf seinem gefährlichen Weg kann Rygar Extras einsammeln. Je schneller er einen Level schafft, desto üppiger fällt ein Zeit-Bonus aus.

Diese Spielautomaten-Emulation entspricht durch ihre mickrige Grafik. Futzlige Sprites prügeln vor langweiligen Landschaften aufeinander ein. Die muntere Metzerei hat allerdings einen gewissen Unterhaltungswert. Wer ein schweres und unkompliziertes Action-Spiel sucht, bei dem ständig was los ist, wird mit Rygar am ehesten glücklich. (hl)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold
POWER-WERTUNG: 4,5

Flying Shark (C64)

Gleich noch ein schwieriges Action-Spiel mit Extras, doch wird bei »Flying Shark« der Bildschirm von oben nach unten gescrollt. Sie steuern hier ein Flugzeug, das sich gegen Flieger, Panzer, U-Boote und andere Angreifer durchs Leben schießt. Dank einer »Continue Game«-Option darf man auch nach dem Verlust aller Leben an dem Level weiterspielen, den man zuletzt erreicht hatte.



Flying Shark bietet auf dem C64 viel Scrolling, viele Sprites und Action satt. Kein sonderlich intelligentes Spiel, aber

zum Abreagieren gut geeignet. Es gefällt mir insgesamt eine ganze Klasse besser als Rygar. (hl)

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird
POWER-WERTUNG: 7

Madballs (C64)

Der neueste Spielzeug-Schreck fürs Kinderzimmer sind die »Madballs«. Zumindest in England sind die Kleinen ganz verrückt nach diesen greulichen Bällen, bei deren Anblick Tante Bertha in Ohnmacht fallen würde.

Ocean hat das Spiel zum Spielzeug herausgebracht und betont ausdrücklich, daß das Programm eher für kleinere Kinder gedacht ist. In der Tat ist das Spiel nur für Madballs-Liebhaber genießbar (in der Packung findet man auch ein paar Aufkleber mit den Lieblingen). Spielwitz und technische Qualität sind lau. Man steuert einen ständig hüpfenden Madball über eine scrollende Oberfläche und sollte andere Bälle in den Abgrund schubsen (aber nicht geschubst werden). Wer dieses Programm freiwillig länger als 15 Minuten spielt, schreibe mir bitte eine Postkarte. (hl)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean
POWER-WERTUNG: 3

Powerplay (Amiga, ST)



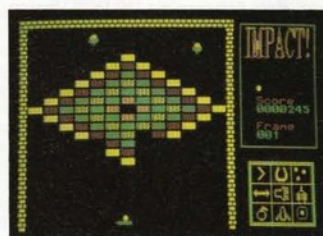
Nein, »Powerplay« ist definitiv nicht das Spiel zur Zeitschrift – es handelt sich vielmehr um ein Quiz-Spiel im Stil von »Trivial Pursuit«. Es wurde jetzt für Atari ST und Amiga umgesetzt und bei dieser Gelegenheit hat man die zirka 2000 Fragen komplett ins Deutsche übersetzt. Bis zu vier Spieler können mitmachen. Am aufregendsten ist eine Art Herausforderungs-Modus, bei dem derjenige gewinnt, der als erster die richtige Antwort weiß. Ein Editor erlaubt es, dem Programm selbstgemachte Fragen einzutrichtern.

Einige spielerische Mängel mindern die Qualität des Programms. So merkt sich Powerplay nicht, welche Fragen schon einmal gestellt wurden. Wenn man öfters spielt, werden deshalb alte Fragen neu

aufgetischt. Der Hersteller will vielleicht eine verbesserte Version nachschicken. Da Amiga- und ST-Versionen absolut identisch sind, gilt die Power-Wertung für beide. Die CPC- und C64-Versionen sind nicht in Deutsch erhältlich. (hl)

Amiga, Atari ST (C64, Schneider CPC)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Arcana
POWER-WERTUNG: 5

Impact (MS-DOS)



Eines der besten Geschicklichkeitsspiele im »Breakout«-Stil gibt es jetzt auch für MS-DOS-PCs mit CGA- oder EGA-Grafikkarte: »Impact« bietet 80 Bilder, flotte Maussteuerung, ein Construction-Set und jede Menge Extras. Die Grafik ist unter CGA nicht so schön bunt wie bei ST und Amiga. Auch auf die schönen Digi-Sounds müssen PC-Spieler verzichten. Der Spielspaß leidet zum Glück kaum darunter, und der ist bei dieser Umsetzung nicht von schlechten Eltern. Das Programm kann auch mit der Tastatur gesteuert werden, doch dann spielt es sich nicht so gut. (hl)

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
49 Mark (Diskette) ★ Audiogenic
Bereits getestet in Power Play 1 (Amiga) ★ POWER-WERTUNG: 7

Phoenix (Atari ST)

Stillgelegte Hyperraum-Autobahnen sollen von Minen befreit werden – das ist doch eine Aufgabe für einen guten Welt-raumpiloten! Bei »Phoenix« müssen Sie Ihr Schiff immer auf der Strecke halten und aufpassen, daß kein Sturz aus dem Hyperraum erfolgt (wenn das mein Physiklehrer wüßte...). Die Raumminen werden per Laserschuß erledigt.

Phoenix hat nichts mit dem gleichnamigen Oldie-Spielautomaten zu tun. Es bietet ein einfaches, kurzfristig interessantes Spielprinzip und zweckmäßige Vektorgrafik. Ein anfangs fesselndes Programm, das aber relativ schnell langweilt. (hl)

Atari ST
69 Mark (Diskette) ERE/Infogrames
POWER-WERTUNG: 4,5

Ultima IV (MS-DOS)



Kurz bevor der brandneue fünfte Teil der »Ultima«-Serie endlich erscheint, hat man bei Origin Software die MS-DOS-Version von »Ultima IV« herausgebracht. Dieser Klassiker ist schon vor geraumer Zeit für den C64 erschienen und auch heute noch ein interessantes und komplexes Rollenspiel.

Die PC-Version ist sehr schnell und braucht kaum Zeit, wenn einmal nachgeladen werden muß. Unter CGA präsentiert sich Ultima in den üblich bleichen Farben, während bei einer EGA-Grafikkarte schon kräftigeres zu sehen ist. Trotzdem erinnert die Grafik fatal an die C64-Version und ist recht schlicht.

Um so edler sind die Beigaben: Es gibt zwei ausführliche und gute Anleitungsbü-

cher in englischer Sprache mit vielen Tips, eine Stoffkarte und einen metallenen Anhänger, der im Programm eine große Rolle spielt. Wer mal was anderes als »The Bard's Tale« auf seinem PC spielen will, sollte mal zu diesem Programm greifen! Aber Vorsicht: Es kann süchtig machen! (al)

MS-DOS (C64, Amiga, Apple II, Atari ST)
zirka 80 Mark (Diskette) ★ Origin
POWER-WERTUNG: 8

Garfield - Big, fat, hairy Deal (C64)

Der ewig schlechtgelaunte und hungrige Comic-Kater Garfield schlägt sich nun durch sein erstes Computerspiel. In diesem Action-Adventure muß er seine Freundin Arlene aus dem Tierheim befreien. Das geht natürlich nicht ohne Probleme.

Zum einen braucht Garfield ständig Nahrung. Leider ist es oft nicht sehr einfach, an Lasagne und andere Leckereien heranzukommen. Also muß Garfield bestimmte Gegenstände aufsammeln und an den richtigen Stellen einsetzen. Außerdem laufen auch Nermal und Odie sowie

ein paar üble Monster durch das Haus von Garfield-Besitzer Jon und den Rest der Welt. Odie und Nermal werden vom Computer gelenkt und können ebenfalls Gegenstände einsammeln. Da hilft dann oft nur ein kräftiger Tritt von Garfield.



Das Spiel ist nicht allzu komplex und sollte von fortgeschrittenen Spielern in wenigen Tagen gelöst werden können. Die Grafik orientiert sich stark an den Comics, aber auf Grund der geringen Auflösung des C64 sowie der eingeschränkten Farbwahl hat das Bildschirmgeschehen manchmal nur entfernte Ähnlichkeit mit dem Comic-Strip. (bs)

C64 (Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)
The Edge
POWER-WERTUNG: 4,5



Entscheiden Sie selbst, ob Ihnen unser Spiele-Angebot einen kurzen Anruf oder DM 0.60 für eine schnelle Postkarte wert ist.

Die Fakten sind schlicht & ergreifend - und sie sprechen für sich:

1. Wir liefern Ihnen schnellstmöglich jedes Spiel.
2. Per Briefträger/Nachnahme, direkt an Ihre Haustür gebracht.
3. Das meiste ab Lager - und falls mal vergriffen, innerhalb von ein paar Tagen.
4. Alle neuen Titel*), sobald sie vom Hersteller herausgebracht worden sind.
5. Das gesamte Sortiment der internationalen Marken und Hersteller für C64, Atari 800/130XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer.
6. Alles zu "funtastischen" Preisen, die Ihren Vergleichen sicher standhalten.

*) Grau-Importe suchen Sie bei uns vergebens:
Wir vertreiben ausschließlich die Original-Produkte.
Selbstverständlich mit der vollen Hersteller-Garantie.
Viel Spaß mit unserer Liste.

FUNTAStIC ComputerWare[®]

D-8000 München 5. Müllerstraße 44. Telefon 089 - 260 95 93. Mo-Fr, von 10 - 17 Uhr.
Fordern Sie noch heute die Liste für Ihren Rechner an! Kostet nix und kommt sofort.

Moebius

»Moebius«, das Prügel-Spiel mit Rollenspieleinschlag, ist jetzt auch für den Amiga erschienen. Der Spieler kämpft sich mit viel Geduld und fernöstlicher Philosophie durch das das Inselreich Khartun. Eine heilige Kugel ist entwendet worden, die man als anständiger Amigabesitzer zurückerobert muß. Dabei trifft man auf allerhand Scheusale, die man zuvorkommend auf die Matte legen muß.

Wie schon auch bei der C64-Version, hat man auf dem Amiga verschiedene Kampfdisciplinen zur Verfügung, die man erst trainieren muß. Damit Moebius nicht nur zu rohem Geprügel ausartet, kann sich der Spieler auch mal einer Prise Magie bedienen, um sich durchzusetzen.

Das Spiel ist nur ein wenig flotter als auf dem C 64, nutzt den Amiga aber bei weitem nicht aus. Vor allem die Kämpfe haben eine übel ruckartige Grafik.

Interessanter ist da schon das Bild des großen Meisters, der gut digitalisiert wurde. Die restlichen Grafiken sind schlichtweg häßlich. Trotz der ruckartigen Kampfszenen spielt sich Moebius gar nicht mal so schlecht und ist für Rollenspiel-Freaks durchaus zu empfehlen - Liebe auf den zweiten Blick. (al)



Amiga (Atari ST, C64)
zirka 80 Mark * Origin
POWER-WERTUNG: 6,5

Heels« Spaß hatte, sollte sich »Inside Outing« einmal ansehen. Wer keine Action-Adventures mag, sollte die Finger davon lassen. (bs)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)
* The Edge
POWER-WERTUNG: 5

Tanglewood (ST)



Wer mit dem Englischen auf Kriegsfuß steht, und trotzdem nicht auf »Tanglewood« verzichten will, sollte einmal ein Auge auf die deutschsprachige Version werfen. Alle Texte, Programme-Beschreibungen und das ganze Handbuch sind übersetzt worden.

In dem Spiel braust man mit fünf verschiedenen Fahrzeugen über die Oberfläche eines bunten Planeten, um ein verlorenes Dokument wiederzufinden. Aber es tut sich auch was unter der Oberfläche: Mit ein wenig Glück kommt man in verschiedene Minen, Stollen und Kanäle, in denen man sich zurechtfinden muß. Um das Spiel zu lösen, sollte man seine Fahrzeuge strategisch einsetzen. Leider ist die Maussteuerung sehr gewöhnungsbedürftig, was den Spaß gewaltig mindert.

Tanglewood ist ein sehr großes und komplexes Action-Adventure, an dem man mit etwas Durchhaltevermögen Spaß finden kann. (al)

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) * Microdeal
POWER-WERTUNG: 5,5

International Karate + (CPC)



Das Leben ist voller angenehmer Überraschungen: daß »International Karate +« auf dem Schneider CPC eine so gute Figur machen würde, hätte ich nicht gedacht. Zumal die Umsetzung des Vorgängers »International Karate« vor gut einem Jahr eine ziemliche Katastrophe war. Karate + ist fast so schnell wie das C64-Original und bietet auch den besonders unterhaltsamen Prügel-Modus »Zwei Spieler gleichzeitig gegen den Computer«. Eines der besten Karate-Spiele, die es derzeit für den CPC gibt. (hl)

Schneider CPC (C64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
* System 3/Activision
Bereits getestet in Power Play 2 (C64)
POWER-WERTUNG: 7

720° (C64)

Der Spielautomat »720°«, den wir in Power Play 2 vorstellten, ist mittlerweile für C64, CPC und Spectrum erschienen. Die Commodore-Version stammt von Top-Programmierer Chris Butler und ist spielerisch mit dem Automaten identisch: In vier Skateboard-Disciplinen (Slalom, Abfahrt, Springen, Rampe) kann man sich Punkte und Medaillen verdienen. Doch um an den Wettbewerben teilnehmen zu können, muß man sich erst Tickets verdienen. Im Laufe des Spiels verhilft Zusatz-Ausrüstung zu besseren Leistungen.



Nicht die Grafik der C64-Version ist leider nicht sehr schön gezeichnet. Scrolling und Spieltempo sind dafür gut und machen 720° zu einem interessanten Geschicklichkeitsspiel. Es ist auf Dauer allerdings nicht ganz so abwechslungsreich wie Electronic Arts' Skateboard-Alternative »Skate or die«, die auch grafisch mehr zu bieten hat. Auf dem CPC sieht die Grafik zwar etwas schöner aus, doch dafür ist das Scrolling viel langsamer. Insgesamt eine Automaten-Umsetzung, deren Qualität nur knapp über dem Durchschnitt liegt. (hl)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) * U.S. Gold
POWER-WERTUNG: 6

Inside Outing (C 64)

Sie sind ein Dieb - ein ziemlich guter sogar. Aber leider sind Sie einer alten Dame auf den Leim gegangen und sind in ihrem riesigen Haus gefangen. Die Lady macht Ihnen ein Angebot: wenn Sie alle Schätze in ihrem Haus finden, läßt sie Sie wieder frei. Ihr verstorbener Gatte hat zwölf kostbare Dinge im Haus versteckt (Traue keiner Bank!), und die hätte Sie gerne wieder. Das ist doch für einen Dieb wie Sie ganz einfach, oder?

»Inside Outing« ist ein reinrassiges Action-Adventure in 3D-Stil. Man steuert die Spielfigur durch das Haus, weicht energiefressenden Haustieren aus und sucht Geheimgänge. Erstaunlich bunt und detailreich sind die Grafiken der einzelnen Zimmer; nicht so schön sind die Sprites geraten, die etwas klobig aussehen. Wer schon an Programmen wie »Head over

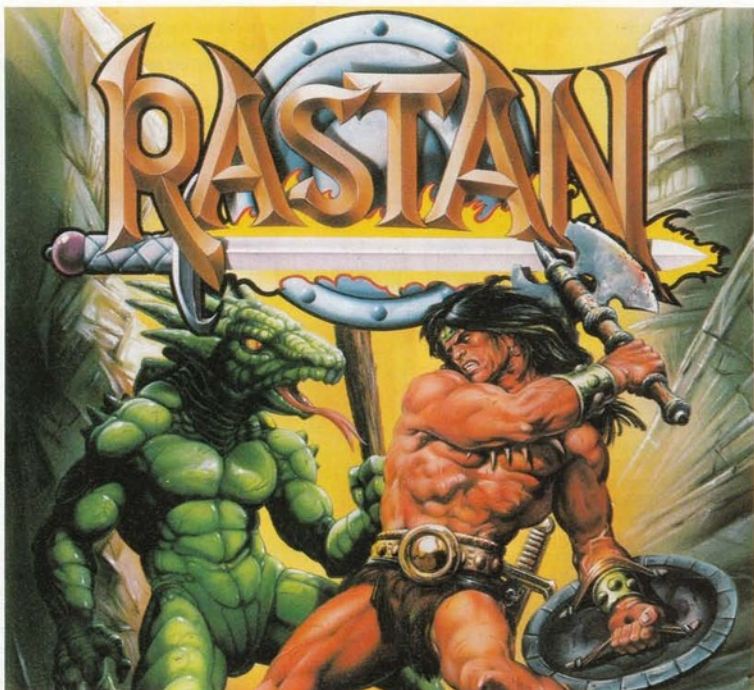
Die Preisfragen

Wer Rastan in Spielhallen-Qualität zu Hause erleben will, muß drei Fragen richtig beantworten. Sie haben alle mit Computerspielen zu tun, in denen ähnlich wie bei Rastan ein einsamer Held gegen eine feindliche Übermacht kämpft. Nur wer die folgenden Fragen richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil.

Frage 1: Wie Rastan kommt auch dieser junge Mann aus der Spielhalle. Das Spiel, in dem er auftritt, ist die Umsetzung eines Konami-Automaten und wird in dieser Ausgabe getestet. Sein Name ist mit dem des Spiels identisch. Wie heißt der Held, der außerirdischen Invasoren Saures gibt?

Frage 2: Action-Spiele sind in der Regel etwas für Bildschirm-Machos. Diese kämpferische Dame ist eine der wenigen Heldinnen dieses Genres. Sie spielte bereits in zwei Computerspielen eine Hauptrolle. Das zweite heißt »Psycho Soldier«, der Titel des ersten ist mit ihrem Namen identisch. Wie heißt sie?

Frage 3: Es gibt einen Anti-Helden, der sich in einem Computerspiel mit diversen Aliens auseinandersetzen muß. Nach einer wilden Party baute er auf einem unwirtlichen Planeten eine Bruchlandung. Der Name des »harten« (die Anführungszeichen stehen nicht umsonst da) Helden ist mit dem des Spiels gleich – wie lautet er?



Barbar im Aktenkoffer

Das hat wirklich nicht jeder: Bei unserer Rastan-Aktion gibt es einen Spielautomaten zu gewinnen, der in einen Koffer eingebaut ist!

Imagine's neue Spielautomaten-Umsetzung »Rastan« macht auf Heimcomputern eine gute Figur (siehe Test in dieser Ausgabe). Den totalen Spielgenuss bietet der Originalautomat, den Ihr bei unserem Wettbewerb als Portable-Version gewinnen könnt: die Platine ist in einem Akten-

koffer untergebracht! Monitor oder Fernseher und Joystick müssen nur noch angeschlossen werden, um eine Runde Rastan in Spielhallen-Qualität zu beginnen.

Das ist nicht der einzige Preis, den Ocean/Imagine spendieren. Es gibt außerdem Rastan-Computerspiele, »Combat School«-T-Shirts und LPs mit dem »Platoon«-Soundtrack zu gewinnen (bei Ocean erschien das Spiel zum Film).

Schickt Eure Postkarten mit den drei Lösungswörtern bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Rastan
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1. April 1988 (kein Aprilscherz!). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Gebt bitte neben Eurem Absender noch an, welches Computer-System Ihr besitzt, damit die Gewinner eines Programms auch das richtige

Spiel bekommen (zum Beispiel »C64, Diskette«). Wer ein Spiel gewinnt, aber keinen C64, CPC oder Spectrum besitzt, bekommt ein aktuelles Ersatzprogramm zugesandt. (hl)

Das gibt's zu gewinnen:

1. Preis:

- eine original Rastan-Automatenplatine im Aktenkoffer. Kann an einen Fernseher oder Monitor angeschlossen werden.

- ein Rastan-Computerspiel
- eine LP mit dem Platoon-Soundtrack

- ein Combat School-T-Shirt

2. und 3. Preis: je

- ein Rastan-Computerspiel
- eine LP mit dem Platoon-Soundtrack

- ein Combat School-T-Shirt

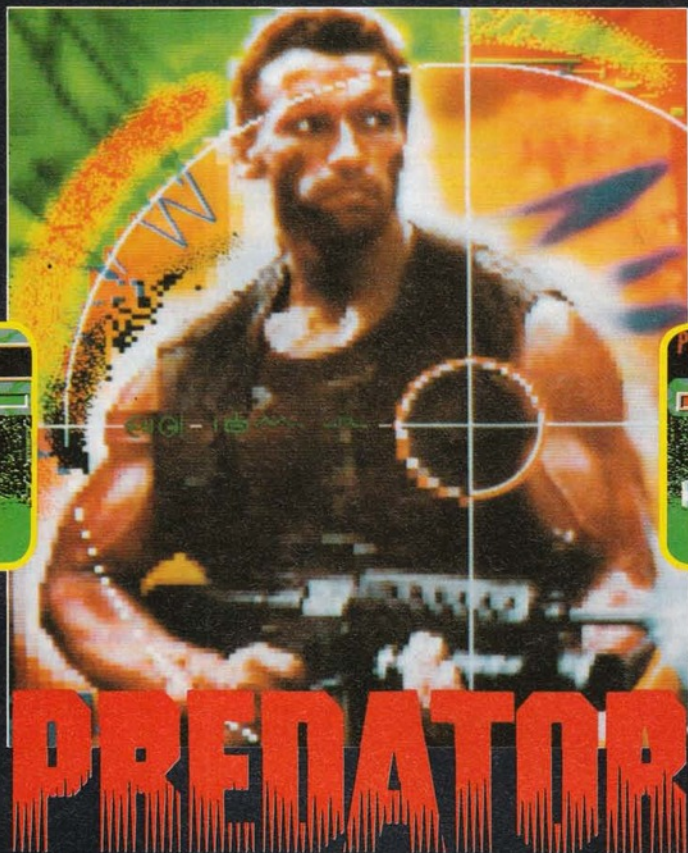
4. bis 10. Preis: je

- ein Rastan-Computerspiel



Hier kämpft Rastan wacker auf dem C64

SCHWARZENEGGER



ACTIVISION®

DER FILM ★ DAS SPIEL

Für Major Dutch Schaefer und seine Männer sind Befreiungsaktionen reine Routine. Auch dieses Mal – im südamerikanischen Dschungel scheint es kein Problem zu werden – bis ES kam – und das Grauen beginnt. Alle menschlichen Vorsätze sind vergessen und Schaefer und seine Truppe sind nicht mehr länger die Jäger. Sie

sind die Geheetzten – immer und immer wieder angegriffen von einem Feind, der sich dem Dschungel anpaßt und mit einer unmenschlichen Kraft zuschlägt.

Schaefer sieht sich dem Wesen gegenübergestellt, ohne seine Ausrüstung, und muß sich ganz auf seine körperliche Kraft und sein Denkvermögen

verlassen. Der Dschungel ist seine einzige Hilfe und mit Intelligenz und Instinkt tritt er seine größte Herausforderung an: Am Leben zu bleiben!

ACTIVISION®

© 1987 Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved. Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corp. and used by Activision Inc. Under Authorisation.

Erhältlich als Commodore 64/128 Cassette und Diskette, Amstrad CPC Cassette und Diskette (14.99), Atari ST

Activision Deutschland GmbH, Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76 · Graumimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen · Exklusiv Distributor: Ariolasoft · Vertrieb Österreich: Karasoft · Vertrieb Schweiz: Thali AG

Sparschwein-Schoner

Billigspiele ganz groß: Wir stellen elf aktuelle Programme vor, bei denen nicht beim Spielwitz gespart wurde.

In England haben sie schon so viel Boden gutgemacht, daß einige Branchenkenner verwegene Theorien entwickeln: Die immer populärer werdenden Billigspiele würden die Charts in Zukunft noch stärker beherrschen; für 8-Bit-Computer könne man in Zukunft überhaupt keine Vollpreis-Titel mehr absetzen. So weit sind wir noch lange nicht, aber Tatsache ist, daß über die Hälfte der Positionen in den britischen Charts von Billigspielen eingenommen werden.

In Deutschland sind die preiswerten Alternativen auch allmählich auf dem Vormarsch. In immer mehr Softwareläden sieht man die Ständer mit Mastertronic-, Firebird- und Code Masters-Titeln. Diese drei etablierten Softwarehäuser bekommen immer mehr Konkurrenz im Budget-Sektor: In England feiern neue Softwarehäuser wie Alternative und Top Ten die ersten Chart-Erfolge. Kingsoft aus Deutschland gilt als Spezialist für Amiga-Billigspiele und bietet jetzt auch auf Diskette Spiele für 8-Bit-Computer an, die nur 10 Mark kosten. Die meisten anderen Budget-Programme sind nur auf Kassette erhältlich, was gerade beim C64 sehr schade ist. Da im umsatzstarken Großbritannien aber kaum ein C64-Besitzer ein Diskettenlaufwerk besitzt, ist diese Politik der britischen Softwarehäuser verständlich.

Budget-Preisgrenzen

Es gibt immer wieder erfreulich gute Billigspiele, die so manches Vollpreis-Programm arm aussehen lassen. Auf den nächsten Seiten stellen wir Euch elf Titel für die verschiedensten Computer vor, die uns in den letzten Wochen aufgefallen sind. Wir haben dabei folgende Preisgrenzen gesetzt: 8-Bit-Spiele dürfen auf Kassette maximal 15, auf Diskette höchstens 20 Mark kosten, um bei uns als Billigspiel durchzugehen. Vollpreis-Titel kosten im Durchschnitt zwischen 35 (Kassette) und 50 Mark (Diskette).

Unser Budget-Limit für die 16-Bit-Riege Amiga, ST und MS-DOS liegt bei 30 Mark. Zum Vergleich: Die meisten Vollpreis-Spiele für diese Computer kosten zwischen 50 und 90 Mark. Laßt uns wissen, wie Euch diese gebündelte Billigspiel-Übersicht gefällt. Bei entsprechender Resonanz können wir solche Budget-Blöcke öfters bringen. (hl)



ATV Simulator

Der »ATV Simulator« von Code Masters erinnert sehr stark an die Top-Hits »Kikstart« und »Kikstart II« von Mastertronic, die vor einiger Zeit Furore gemacht haben. Der Bildschirm ist in der Mitte geteilt und es können zwei Spieler gleichzeitig gegen die Zeit fahren.

Jede Strecke ist mit anderen Hindernissen gepflastert. Sobald das Rennen beginnt, müssen Sie mit einem kühnen Satz auf das ATV (»All Terrain Vehicle«) springen und Gas geben. Die Zeit ist äußerst knapp bemessen. Doch Vorsicht, wer zu schnell fährt, landet kurzerhand auf dem Hosenboden und verliert wertvolle Sekunden, die man nur schwer wieder gut machen kann. Gefühlvolle Steuerung ist gefragt. Zum Glück kann man im Rennen nicht nur Gasgeben und bremsen, sondern auch springen, das Vorderrad hochreißen und das ATV sogar wenden, um eventuell neuen Anlauf zu nehmen. Gelingt es nicht, den Kurs innerhalb des Zeitlimits zu beenden, ist das Spiel vorbei. Andernfalls erwartet Sie eine neue Strecke mit neuen Hindernissen.

Das hört sich zwar alles ganz nett an, doch leider spielt sich der ATV Simulator bei weitem nicht so gut wie seine Vorbilder Kikstart und Kikstart II. Schade, denn Grafik und Sound sind ganz passabel und auch die Animation des ATVs läßt nichts zu wünschen übrig.

Am unterhaltsamsten ist ATV dann, wenn zwei Spieler um die Wette fahren. Alleine ist es eher öde, kommt es doch nur darauf an, die Hindernisse mit der richtigen Geschwindigkeit zu überfahren. Ein paar Gags, wie zum Beispiel Pinguine, die mit Bällen jonglieren, steigern den Spielspaß auch nicht entscheidend. Wer eines der beiden Kikstart-Spiele hat, muß sich ATV bestimmt nicht kaufen. Wer keinen der beiden Oldies hat, sollte sie sich schleunigst besorgen.

Zum Schluß noch einen Tip: Wenn Sie über Hindernisse springen, sollten Sie das Vorderrad immer hochreißen. Doch Vorsicht, denn auf der anderen Seite ist es sehr ungesund, auf dem Vorderrad zu landen. (mg)

**C64 (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 4**

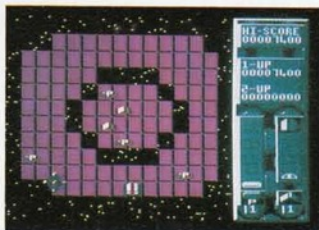
Motos

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 7.5**

Bisher ging es auf Ihrer Raumstation ja immer recht friedlich zu. Doch nun wollen sich Weltraum-Killer-Bienen bei Ihnen einnisten. Gegen diese Bienen hilft kein Laser-Strahl und keine Neutronen-Bombe. Sie müssen sie ganz rigoros von der Weltraum-Station schubsen. Doch Vorsicht: Die Bienen haben dasselbe mit Ihnen vor.

Haben Sie eine Ebene der Station von der Plage befreit, geht es auch schon auf die nächste. Die Bienen werden immer gemeiner und bringen auch anderes außerirdisches Volk mit. Ja sogar Bienenstöcke, aus denen stets neue Bienen kriechen, sind schon auf den höheren Ebenen der Station entstanden. Doch zum Glück können Sie sich kurzzeitig mit Extra-Power und mit Sprungkraft ausstatten, wenn Sie die entsprechenden Gegenstände auf sammeln.

Eingesammelte Extras werden nicht sofort aktiviert. Zu Beginn einer neuen Spielrunde können Sie festlegen, wie viele der gesammelten Extras für diese (und nur diese) Runde aktiv sein sollen. Heben Sie sich also Ihre Sprungkraft für Level auf, in denen Sie auch wirklich springen müssen, und bewahren Sie die Extra-Schubs-Power auf, bis wirklich harte Brocken von der Raumstation zu schubsen sind. Doch Vorsicht: Wer im Physikunterricht aufgepaßt hat, der weiß, daß man genauso stark zurückgeschleudert wird, wie man schubst. Man kann also durchaus bei einer guten Attacke den Gegner vom Feld schubsen und selbst rückwärts in den Weltraum purzeln.



Es gibt kein Zeitlimit, in dem sie die Station räumen müssen. Wenn Sie aber zu lange trödeln, werden sie von versteckten Kanonen unter Beschuß genommen.

Die Spielhallen-Umsetzung »Motos« lebt hauptsächlich von der simplen Spielidee, die sehr gut umgesetzt wurde. Grafik und Sound sind nur durchschnittlich, hier hätte man vieles aber auch schlechter machen können. Der Spielablauf und der langsam steigende Schwierigkeitsgrad fordern zu immer weiteren Spielen auf. Kurz: 15 Mark, die sich wirklich lohnen. (bs)



Beat-It

Der Freizeit-Musiker Rockin' Rodney ist auf der Suche nach einem neuen Song. Glücklicherweise ist er auf 60 Labyrinth gestoßen, in denen jeweils ein Takt für eine neue Musik-Nummer versteckt ist. Um den Takt zu vervollständigen, muß Rodney einfach nur die herumliegenden Noten einsammeln.

Die Labyrinth bestehen aus dreifarbenen Gängen. Rodney kann sich immer nur in den Gängen einer Farbe bewegen und nicht direkt zu einer anderen Farbe wechseln. Zusätzlich gibt es jedoch einige Laufbänder, die Verbindungs-Brücken zwischen den einzelnen Farben sind.

Kein Computerspiel kommt ohne Bösewichter aus. Rockin' Rodney wird hier von verzerrten Noten bedroht, die ihm bei Berührung Teile seines Songs klauen. Andere Gegner sind noch gefährlicher und lassen Rodney schon mal ein Leben verlieren oder schalten auf dem Level einfach das Licht aus.

Die Gegner kommen in seltsamen Formen. Da ist beispielsweise ein Polizist, der denkt, Rock-Musik sei Umweltverschmutzung und der ihnen den Ton wegdreht. Ein herumwandelnder Joystick vertauscht links, rechts, oben und unten in Ihrer Steuerung. Wer eine Zigarette aufammelt, wird die gesundheitlichen Gefahren des Lasters am eigenen Leibe erfahren: Die Spielfigur verliert die Puste und wird schrecklich langsam. Wer einen Psychiater trifft, spaltet seine Persönlichkeit. Erst wenn man seine andere Hälfte wieder eingesammelt hat, kann das Spiel weitergehen.

C64
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 6

Aber bei so viel Gegnern darf auch die Liebe nicht fehlen: Wer ein paar Blumen sammelt und einem Mädchen übergibt und dann noch die entstehenden Herzen aufammelt, kriegt massig Bonus-Punkte. Spielerinnen aufgepaßt: Zu Spielbeginn kann man anstelle von Rodney auch Rachel auswählen, die dann im Spielverlauf Rodney die Blumen schenken muß.

Zum Üben ist in das Spiel neben mehreren Schwierigkeitsgraden auch ein Schummel-Modus mit unendlich vielen Leben eingebaut worden. Die Grafik ist unterdurchschnittlich, der Sound schlicht aber wirkungsvoll. Der Spielwitz ist aber höher einzustufen als Grafik und Sound. Ein kurzweiliges Vergnügen. (bs)

Grand Prix Simulator

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 6

Mit »Grand Prix Simulator« setzt Code Masters ihre erfolgreiche »Simulator«-Reihe fort. Augenscheinlich hat der Automatenhit »Super Sprint« als Vorbild gedient.

Mit Hilfe des Joysticks steuern Sie einen Rennwagen und sollen zwölf verschiedene Rennstrecken bewältigen. Auf dem Bildschirm sieht man den Kurs aus der Vogelperspektive. Wenn Sie das Ziel nach drei Runden als erster erreichen, wartet schon ein schwierigerer Kurs. Damit das nicht zu einfach ist, treten Sie in jedem Fall gegen einen Computergegner an. Nach Wunsch darf ein zweiter Spieler in das Geschehen eingreifen. Mit drei Autos auf der Strecke wird es dann allerdings ziemlich eng. Während des Rennens tauchen ab und zu verschiedene Objekte auf, die sich in Bonuspunkte verwandeln, sobald sie überfahren werden. Weitere spielerische Feinheiten gibt es leider nicht.

Obwohl Grand Prix Simulator eigentlich ein einfaches Spiel ist, übt es dennoch einen gewissen Reiz aus. Alleine wird es zwar bald langweilig, doch zu zweit sorgt Grand Prix Simulator für einige unterhaltsame Stunden. Die Grafik ist schlicht aber zweckmäßig und die Musik und Soundeffekte sind sogar überraschend gut (auch Sprachausgabe ist mit von der Partie). Die Grafik der C64-Umsetzung ist allerdings nicht ganz so schön wie die der CPC-Version.

Wenn Ihnen »Super Sprint« für knapp 40 Mark zu teuer ist und Sie unbedingt ein Spiel dieser Art für Ihren Computer jetzt haben wollen, dann sollten Sie sich den Grand Prix Simulator ruhig etwas genauer ansehen. Für nur 10 Mark erhält man ein anständiges Produkt, das keine groben Fehler aufweist. Haben Sie es allerdings mit dem Kauf nicht so eilig, dann würde ich Ihnen raten, doch auf »Championship Sprint«, den Nachfolger von Super Sprint, zu warten. (mg)



BMX Kidz

Rassige Rennen gegen die Uhr und packende Duelle mit fünf computer-gesteuerten Mitfahrern verspricht Firebirds neues Budget-Spiel »BMX Kidz«. Schauplatz des Geschehens sind mehrere Hindernisstrecken, die flott von rechts nach links gescrollt werden. Wer zu spät ins Ziel kommt oder sein Rad zu Schrott fährt, scheidet aus. Doch Tempo allein genügt nicht: Um sich für die nächste Strecke zu qualifizieren, muß man auch einige echte BMX-Kunststückchen hinlegen, was nicht allzu einfach ist.

Während des Rennens bekommt man beim Kampf gegen die Mitfahrer und unsanften Landungen nach Sprüngen so manchen Schubs ab. Die »Spokes«-Anzeige gibt Aufschluß über den Zustand des BMX-Rads. Indem man flackernde Räder aufammelt, werden Schäden wieder repariert. Um die Kondition des Fahrers sollte man sich auch sorgen. Schwindende Kräfte werden durch das Mitnehmen von Limonaden-Dosen (die eher wie mutierte Mülltonnen aussehen) aufgefrischt. Ein müder Radler strampelt merklich langsamer.

C64
15 Mark (Kassette) ★ Firebird
Power-Wertung: 6,5

Nach der ersten Strecke müssen während der Fahrt BMX-Tricks vollbracht werden, um die Qualifikation zu schaffen. Ein Feuerknopfdruck löst Wheelies aus. Während eines Sprungs kann man durch Knopfdruck und Loslassen im rechten Augenblick weitere Kunststücke vollführen. Obwohl BMX Kidz ein Billigspiel ist, hat man bei Grafik und Sound nicht gespart. Die einzelnen Strecken (vor allem die dritte) sind schön gezeichnet; die Musik gehört gar zu den spektakulärsten Sound-Erlebnissen der letzten Monate. Meister Hubbard hat kräftig digitalisiert und gemixt. Knackige Drums und Spracheinlagen (»G-g-g-got«) sind die Resultate.

Das Spiel ist unkompliziert und keine große geistige Herausforderung, aber unterhaltsam. Daß man Stunts und Tricks während des Rennens vollführen muß, belebt die ganze Angelegenheit ebenso wie die zahlreichen Computergegner. Man greift eigentlich immer wieder gerne zum Joystick, um sein Glück zu versuchen. (hl)

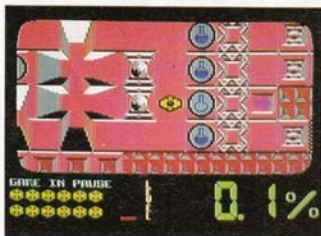
Abyss

C 64
10 Mark (Kassette und Diskette) ★
Kingsoft ★ Power-Wertung: 6,5

In »Abyss« steuern Sie einen hüpfenden Ball auf einer Plattform im All und haben nur ein Ziel vor den tränenden Augen: rautenförmige Hustenbonbons (zu dieser Jahreszeit recht angebracht...) auf bestimmte Zielfelder zu schieben.

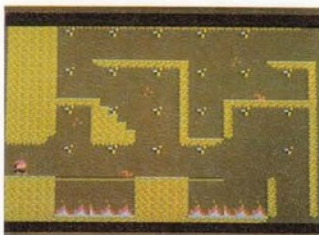
Auf seinem Weg kommen dem Ball jede Menge Hindernisse in die Quere. Man trifft auf Barrieren, Wassergräben, Minen und hinterhältige Löcher, die ins bodenlose Nichts führen. Gemeinerweise tummeln sich auch die Fieshüpfer auf der Plattform, die dem Ball nachstellen und ihn bei einer Berührung zerstören. Manche von ihnen sind intelligent, manche weniger, entkommen muß man ihnen auf jeden Fall. Ein einige verborgene Stellen kommt man erst dann, wenn man einen Schalter umlegt. Die können aber weit entfernt sein. Man muß sich also genau einprägen, welcher Schalter welche Funktion hat.

Hat man alle Bonbons aufgeräumt, geht's mit dem nächsten Level los. Die einzelnen Level sind groß und gut zu lösen, ohne langweilig zu werden. Interessant ist die Punktewertung: Das Programm vergibt nicht Punkte, sondern Prozentzahlen.



Im ersten Moment erinnert Abyss sehr an das altbekannte Plattformspiel »Boulder«. Auf den zweiten Eindruck spielt es sich jedoch völlig eigenständig.

In Abyss muß man taktisch vorgehen, wenn man vorwärtskommen will. Da keine Zeit abläuft, spielt es sich wie ein Strategiespiel. Hektisch wird es erst dann, wenn ein Fieshüpfer angesprungen kommt. Wenn das Spiel zu schwer sein sollte, kann jederzeit Spielstände speichern oder den ungefährlichen Trainingsmodus benutzen. Die Crème de la crème darf sich dann auch in die High-Score-Liste eintragen, die sogar gespeichert wird. Abyss ist ein spritziges Spiel. Es ist zwar nicht mit einer spektakulären Grafik gerüstet, bietet aber neben einer flotten Musik viel Spielwitz und jede Menge Unterhaltung. Noch ein kleiner Tip: Wenn man Abyss geladen hat und die »Restore«-Funktion wählt, kann man sich viele weitere Level ansehen. (al)



Crystal Raider

Es kommt nicht alle Tage vor, daß ein neues Spiel für die Atari XL/XE-Computer veröffentlicht wird, das keine Umsetzung eines C64-Programms ist. »Crystal Raider« wurde tatsächlich nur für die kleinen Ataris geschrieben.

Per Joystick steuern Sie ein kleines Männchen, das viele Kristalle aufsammeln muß. Leider ist es teilweise sehr schwierig, an die wertvollen Steine heranzukommen. Nur durch geschicktes Springen erreicht man die teilweise äußerst ungünstig platzierten Kristalle. Zudem erschweren zahlreiche seltsame Tiere das Fortkommen. Das Labyrinth besteht aus vielen Räumen, die man zunächst erforschen muß. Nicht alle Gegend sind so mir nichts, dir nichts zu erreichen. Leider scrollt das Spielfeld nicht. Verläßt man einen Raum, wird zum anderen umgeblendet.

Crystal Raider kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt einer die Steuerung, der andere ist für das Springen zuständig. Wer sich mit dem Labyrinth gut auskennt, kann den »Nacht-Modus« aktivieren. Nun sieht der Spieler nur den Teil des Raumes, in dem er sich gerade befindet.

Crystal Raider ist ein Tip für geschickte Spieler, die gerne Karten zeichnen. Da fast jeder Raum mehrere Ausgänge hat, dauert es seine Zeit, bis man den richtigen Weg gefunden hat. Es erinnert etwas an »Bomb Jack«, das es für die XL/XE-Computer leider nicht gibt. Für nur zehn Mark bietet es erstaunlich viel Abwechslung. Das Labyrinth ist sehr groß, und es dauert bestimmt einige Wochen, wenn nicht Monate, bis man es komplett kartografiert hat.

Wer hier nicht zugreift, ist wirklich selber schuld. Crystal Raider ist meiner Meinung nach eines der besten neueren Action-Spiele für die kleinen Ataris. Doch Vorsicht: Wer nicht die Geduld hat, jeden Raum aufzuzeichnen und viel auszuprobieren, der sollte sich Crystal Raider vor dem Kauf noch mal ansehen. (mg)

Atari XL/XE
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 7,5

Transmuter

Atari XL/XE (Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 5

Für die kleinen Atari-Computer gibt es bekanntlich nicht viele Spiele-Neuheiten. Freunde von Ballereien im »Nemesis«-Stil waren bislang arm dran. Dank »Transmuter«, das übrigens von einer Frau programmiert wurde, nehmen die tristen Monate nun ein Ende.

Wie bei allen anderen Spielen dieser Sorte scrollt das Spielfeld von rechts nach links. Jeder Level birgt andere Gefahren. Muß man zum Beispiel in der ersten Runde zahlreiche Feindschiffe und bodengestützte Anlagen abschießen, wartet im zweiten Level ein Labyrinth, das man nur mit geschickter und feinfühler Steuerung unbeschadet übersteht.



Ihr Raumschiff, mit dem Sie die verschiedenen Level meistern sollen, ist zu Beginn ein behäbiges Etwas (am ehesten noch mit einem Dackel vergleichbar), das für längere Weltraumaufenthalte nicht sonderlich geeignet ist. Doch zum Glück kann man sein Gefährt im Laufe des Spiels zu einer waffenstrotzenden Festung ausbauen. Je mehr Feinde im Feuer der Bordgeschütze vergehen, desto tollere Extras darf man sich aussuchen. Zur Wahl stehen rasanterer Antrieb, Laser, schnellere Schußfolge, Bomben, Schutzschild und »Smart-Bombs«. Im unteren Bildschirm-drittel sieht man die verschiedenen Extras, die mit Symbolen dargestellt sind. Per Druck auf die Leertaste wird das Extra aktiviert, das gerade gelb aufleuchtet. Schon nach wenigen Treffern blinkt das erste Symbol, das Geschwindigkeits-Extra. Wollen Sie allerdings den Schutzschild haben, müssen ziemlich viele Feinde vernichtet werden, ehe das Symbol aufleuchtet. Sie sollten sich also gut überlegen, welche Hilfe am nötigsten ist und ob es sich lohnt, so lange darauf zu warten.

Obwohl Transmuter technisch wahrlich kein Prachtstück ist, sollten sich alle Actionfreunde unter den XL/XE-Besitzern dieses Spiel genauer ansehen. Für nur zehn Mark bietet es nämlich eine ganze Menge Spaß und Abwechslung. Wenn man seinen Raum-Dackel erst mal richtig aufgerüstet hat (Zusatzantrieb, höhere Schußfrequenz und Bomben sind unerlässlich), macht es wesentlich mehr Laune als zu Beginn. (mg)

was will man mehr...

Rainbow Arts



IN 80 DAYS AROUND THE WORLD

Die Faszination einer Weltreise, der Reiz fremder Kulturen, die Erforschung unheimlicher Plätze machen dieses Spiel zu einem fesselnden Erlebnis. Die Handlung orientiert sich am gleichnamigen Weltbestseller von JULES VERNE. In einem Phänomen, das die Welt in 80 Tagen um die Erde herum zu durchqueren ermöglicht, erleben Sie die Abenteuer eines Phantasie-Entdeckers, der die Erde im Jahr 1873 ohne fremde Hilfe zu umrunden, die Welt zu erforschen und die Welt zu erobern will. Entwickelt sich zu einem Abenteuer auf Leben und Tod.

Erhältlich für:
COMMODORE 64, ATARI ST - XE/XL, AMIGA



JINKS

Mit einem dreieckigen Raumgitter muß die runde Sonde über die strahlenden Landschaften von Azar geschossen werden. Die Flugbahn der Sonde wird sich jedoch schneller ändern, als Ihnen lieb sein kann. An vier Handseilen können Sie die Sonde steuern. Wenn Sie die Sonde ablenken, in den lotholenden Sumpfen kann die Sonde ein klagliches Ende finden. Dann gilt es schnell zu handeln, die Sonde muß wieder auf die richtige Bahn gebracht werden.

Erhältlich für:
COMMODORE 64, AMIGA



BAD CAT

Los Angeles, 1984. Die Stadt rüstet sich für die olympischen Sommerspiele. Große Leute halten ebenso große Reden, alles ist gerichtet für die Besuchermassen. Doch da sind noch die streunenden Großstadtkatzen, bisher von allen mißachtet, organisieren sie eine Demonstration gegen die Katzenjäger. Sie wollen, daß die Katzen so unabhängig leben können, wie sie es wollen. Die Katzenwilde Katzenhorden um die ausgestopften Wirtsköpfe zu veranlassen. Wird BAD CAT ihrem Namen alle Ehre machen?

Erhältlich für:
COMMODORE 64, AMIGA



STREET GANG

Mickys Leben war bisher ebenso normal wie auch langweilig. Mit seinen Eltern wohnte er in einer friedlichen Kleinstadt auf dem Land. Doch dann kam der Tag, an dem sich alles änderte. Wild entschlossen zogen seine Eltern mit ihm in die Stadt. Dort angekommen, wurde Micky in den besten Banden registriert. Da Micky plötzlich seine coolen Ader entdeckte, wollte er unbedingt Mitglied in einer dieser Banden werden. Doch um Aufnahme zu finden, muß er eine schwierige Mutprobe bestehen. Und so macht Micky sich auf den Weg, der berühmten Locke sein heißgeliebtes Haarbohrer zu rauben.

Erhältlich für:
C 64, ATARI ST - XE/XL, AMSTRAD, AMIGA



THE GREAT GIANA SISTERS

Die kleine Giana schließt tief und fest. Plötzlich beginnt sie zu träumen, sie befindet sich in einer völlig veränderten Fantasy-Welt. Sie ist eine Prinzessin, die in einer Welt voller Schwestern, voll Tücken und Geheimnisse. Daumendreck. Sie neue Geheimnisse, wundersame Pflanzen und Kreaturen. Doch das eigentlich Schlimme ist die Tatsache, daß Sie aus dem Traum nur wieder zurückkehren kann, wenn Sie die mysteriöse Landschaft komplett durchquert. Da sollte ein Genie doch wohl helfen - oder?

Erhältlich für:
COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST



ANTICS

Der normale Programmierarbeit überdrüssig kramte das ARTGAMES Team mal wieder in der Archivkiste. Dort entdeckte es vier ältere, bisher völlig unveröffentlichte Spiele. Diese Spiele sind Flieg, Kompakt und modifiziert. Durch Neuprogrammierung, neue Grafik und fantastischen Sound die Programme auf den heutigen Stand zu bringen. ANTICS ist also ein Sampler, der sich durch Originalität und Spielwitz auszeichnet.

Erhältlich für:
COMMODORE 64

INFO-Coupon

Gegen Einsendung dieses Coupons und DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie unseren Gesamtkatalog sowie ausführliches Informationsmaterial.

Bitte Computertyp ankreuzen:

- AMIGA ☐
ATARI-ST ☐
COMMODORE 64 ☐
SCHNEIDER CPC ☐

Name:

Straße/Nr.:

PLZ/Ort:

Bitte sofort absenden an:



RUSHWARE GMBH
BRUCHWEG 128 - 132
4044 KAARST 2



Pro Ski Simulator

Schneider CPC (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 4

In Billigspiel-Kreisen haben die Gebrüder Oliver bereits einen guten Namen: Sie schrieben den Budget-Bestseller »Grand Prix Simulator« (siehe auch Test in dieser Ausgabe), der seit Monaten in den britischen Charts ganz vorne liegt. Das neue Programm der beiden Jungs ist der »Pro Ski Simulator« und zur Zeit nur für den CPC erhältlich. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig können ihr Wintersport-Talent auf acht Pisten beweisen. Spielt man alleine, tritt man gegen einen Computer-Fahrer an.



Sobald der Startschuß erfolgt ist, scrollt der Bildschirm langsam, aber sicher von oben nach unten – egal, ob Sie noch im Bild sind oder nicht! Wer bummelt, wird einfach erbarmungslos aus dem Bild gescrollt und kann sich nur noch an einer Art Übersichtskarte orientieren. Ein etwas merkwürdiger Gag, der vor allem am Anfang ein wenig frustriert.

Wer eine Piste weiterkommen will, muß die Slalomtore passieren und innerhalb eines Zeitlimits das Ziel erreichen. Je schneller, desto punktetrichter.

Im Budget-Bereich ist der Pro Ski Simulator fast konkurrenzlos, denn diese Sportart wurde von Billigspiel-Anbietern bislang übersehen. Das Programm hält aber nicht, was die Spielidee verspricht. Die Grafik ist hübsch gezeichnet, doch der Spielfluß ist langsam. Scrolling auf dem CPC ist nicht leicht zu programmieren, aber gar so schlammfützig wie bei Pro Ski Simulator muß es wirklich nicht ausfallen. Die Steuerung ist zudem sehr gewöhnungsbedürftig. Darüber kann auch die flotte Sprachausgabe nicht hinwegtäuschen.

Ohne das Schlummer-Tempo wäre das Spiel ein echter Knaller, doch so ist es nur Sportspiel-Sammlern zu empfehlen. Das Vergnügen kostet allerdings auch nur einen Zehner. Eine Investition, die sich vor allem beim Spiel zu zweit allmählich amortisiert. (hl)



Mike - The Magic Dragon

Der kleine Drachensjunge »Mike« wurde vom bösen Professor Dragan Drachenklau entführt. Dieser Hundling will ihn doch glatt für seine lebensgefährlichen Experimente mißbrauchen. Doch zum Glück konnte sich Mike von seinen Ketten befreien und muß nur noch den Ausgang finden. Leider ist das einfacher gesagt als getan.

In jedem Raum des Schlosses finden sich unter anderem Roboter, Tretminen oder Energiebarrieren. Zudem kann Mike ein Zimmer erst dann verlassen, wenn er den Schlüssel und ein Codewort gefunden hat. Um an den Schlüssel zu gelangen, muß man alle Kristalle aufsammeln, die sich in dem Raum tummeln. Das Codewort besteht aus drei Buchstaben, die Mike in der richtigen Reihenfolge aufklauben sollte. Das gesuchte Wort hat übrigens immer etwas mit Computern zu tun.

In der Praxis sieht das so aus, daß in jedem Raum zahlreiche Leitern und Plattformen sind, feste und bewegliche, auf denen die gesuchten Gegenstände liegen. Eine Berührung mit seinen Feinden sollte Mike vermeiden, denn er hat nur wenige Versuche, aus dem Schloß zu entkommen. Vorsicht ist auch beim Springen von Plattform zu Plattform geboten. Stürzt Mike ab, hilft nur noch ein Fallschirm. Zu dumm, daß davon nur wenige zur Verfügung stehen.

»Mike - The Magic Dragon« entpuppt sich als grafisch aufgefrischte Variante von Kletterspiel-Klassikern wie »Miner 2049er« oder »Jumpman«. Leider blieb der Spielfuß teilweise auf der Strecke. So schön die Hintergrund-Grafiken auch sind, begeistern konnte Mike nicht. Die Pixel-genauen Sprünge sind nicht jedermanns Sache. Trotzdem ist Mike auf dem Amiga momentan das relativ beste Spiel dieser Sorte, das es noch so gut wie keine Konkurrenten gibt. (mg)

Amiga
29 Mark (Diskette) ★ Kingsoft
Power-Wertung: 5.5

Space Ranger

Amiga
39 Mark (Diskette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 4.5

Das kommt auch nicht alle Tage vor: Bei »Space Ranger« geht es in erster Linie darum, niedliche Lebewesen vor einer drohenden Versklavung zu bewahren. Natürlich läßt es sich dabei nicht vermeiden, den Laser zu gebrauchen und die Sklavenhändler und deren Handlanger unschädlich zu machen.

Erinnert Sie die Aufgabenstellung an einen sehr erfolgreichen, schon etwas älteren Spielautomaten? Fein, dann haben Sie ins Schwarze getroffen. Space Ranger ist nicht mehr und nicht weniger als eine grafisch aufgemotzte Neuauflage von »Defender«, das vor einigen Jahren die Spielhallen-Freaks begeistert hat. Sie flitzen über die horizontal scrollende Planetenoberfläche hinweg und suchen nach den verängstigten Lebewesen, die gerettet werden sollen. Zahlreiche Bösewichte versuchen dies zu verhindern. Auf einem Scanner sieht man, wer sich gerade wo tummelt.

Ihre Dienste werden auf dem Planeten Zyphoor, Josphoor und Carvix gebraucht. Jede Welt wartet mit ihrem Schurken auf, die teilweise sehr lustig aussehen. Auf Carvix ist es zum Beispiel sehr kalt. Schnee und Eis gibt es in Hülle und Fülle. So kann es durchaus vorkommen, daß jemand mit Schneebällen nach Ihnen wirft.



Leider erreicht dieser Defender-Verschnitt bei weitem nicht die Klasse seines Vorbilds. Die drei grafisch unterschiedlichen Planeten samt Lebewesen sind zwar optisch ganz nett anzusehen – spielerisch bietet Space Ranger nur magere Durchschnittskost. Der gerühmte Soundchip Amiga muß sich ziemlich vernachlässigt vorkommen. Außer ein paar Bumm-Bumm-Geräuschen gibt er nichts von sich. Wer unbedingt ein Spiel dieser Art für seinen Amiga haben will, der kommt an Space Ranger momentan nicht vorbei.

Zum einen gibt es zur Zeit nichts Besseres und zum anderen ist es auch verhältnismäßig preiswert. Leider ein Spiel der versenkten Möglichkeiten, denn die Ansätze zu einer guten Ballerei sind da. (mg)

Software der Extra-Klasse

Ab sofort kommen alle Besitzer eines C64 und C128 in den Genuß unschlagbarer Software. Mit unserer neuen Produkt-Reihe 64'er-EXTRA erhalten Sie brandaktuelle Top-Programme zu den beliebtesten Themen: Super-Spiele, Tools, Anwendungen sowie Best-of-Pakete. Mit jedem Software-Paket wird ein Bedienungshandbuch für alle Programme mitgeliefert. Sie erhalten so das beste und interessanteste Werkzeug für Ihren Computer und können es sofort einsetzen.



Best of Grafik Vol. 1

Giga-CAD Unschlagbare 3D-Konstruktion auf dem C64. **Hi-Edi** Das Super-Zeichen- und Malprogramm. **Title Wizard** Giga-CAD-Filme für eigene Programme. **Pic-Loader** Verwenden Sie Hi-Edi-Grafiken für eigene Programme. **Hi-Maus** Maus-Treiber für Hi-Edi. **Hi-Spiegel** Spiegeln Sie beliebige Ausschnitte einer Grafik. **Filmconverter** Giga-CAD-Filme können mit diesem Programm in das Hi-Edi-Format umgewandelt werden. **Druckerausweitung für Hi-Edi** Printer/Plotter für C128, MPS-801/802/803, Senksha GP 700VC, Star N110, Commodore-Plotter VC 1520, C-Flash-8510, C-Flash-Kriterium C+.

1 Programmierdiskette für C64/C128
1 Demonstrationsdiskette für Giga-CAD
Bestell-Nr. 38701 sfr 44,90/65 499,- **DM 49,90***



Best of Grafik Vol. 2

Grafik 2009 43 neue Grafikbefehle für Ihren C64. **Provis** 64 32 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm. **Grafic-Calc** Professionelle Business-Grafik - vom Säulen- zum Kuchendiagramm. **3D-Grafik-Master** Drehen dreidimensionaler Körper in Echtzeit. **MPS-Support** Profi-Auslösung für MPS-Drucker. **Epson-Support** Grafik-Befehls-erweiterung für Ihren Drucker. **Scroll-Machine** Rückfäde Scroll-Routine zum Einbinden in eigene Spiele. **Pseudo-Scroll** Line Routine, mit der Sie Bewegungen ins Spiel bringen. **Frontal-Berge** Bäume landschaften aus dem Computer. **Grafik-Wandler** Rechnet Hires-Grafiken in Lores-Bilder um. **Lores zu Hires** Transportiert Textbildschirme in hochauflösende Grafik. **Pic-Loader** Grafik-Lib für Printshop und Preemaster. **Hardmaker** Rotiert und druckt Zeichensätze und Hires-Grafiken aus professionellen Programmen. **Hardcopy-Routinen** Super-Treiber für MPS 801, Epson, VC 1520 und CP-800.

1 Diskette für C64/C128
Bestell-Nr. 38702 sfr 34,90/65 399,- **DM 39,90***



Best of Grafik Vol. 3

Hires-Master Die wohl schnellste Grafikvergrößerung. **Sprite+** **Grafik-Basic** Mehr als 100 neue Befehle für Ihren C64. **3D-Schach** Grafik tolle Befehle zur Schachprogrammierung. **IRQ-Basic** Grafik und Musik im Interrupt. **Gama-Basic** Neue Befehle zur Programmierung von Spielen. **Kodi** 64 Mathematische Funktionen grafisch dargestellt. **Shapes** 64 Bringen Sie Bewegung ins Bild. **Apfelmännchen** Bilder aus einer anderen Dimension. **3D-Movie-Maker** Trickfilme in der vierten Dimension. **Chartist-Master** Zeichensatzgenerator mit über 100 Befehlen. **Graphic-Art** Editor als Antwort auf das Sprites-Problem. **Super-Hardcopy** Unschlagbare Druckqualität für Epson-Drucker. **Epson-Plotter** Motivdrucker simuliert Plotter. **Hardcopy-Programme** für Epson-Drucker, Star SC-10, MPS 801/802/803.

1 Diskette für C64/C128
Bestell-Nr. 38703 sfr 34,90/65 399,- **DM 39,90***

Jetzt lieferbar:

Adventure-Pack Vol. 1

Robox
Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure
Der Henschler eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben - in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robox genannt wurde, entstand der Haß auf alles Lebende. Er befehlt daher seiner Roboter-Armee, sämtliches Leben des Universums zu vernichten. Ihre Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor ihrem sonst sicheren Tod zu bewahren. Wie Sie dies tun, bleibt Ihnen überlassen.

Scotland Yard
Spannendes Kriminal-Adventure
Begeben Sie sich auf spannende Verbrechenjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lassen Sie sich engagieren bei Scotland Yard. Verhören Sie Tatverdächtige, prüfen Sie deren Alibis und verfolgen Sie die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Ihre Beförderung zum Oberinspektor. Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruieren Sie weitere Verbrechen und geben damit Ihren Freunden harte Nüsse zu knacken.
3 Disketten (beidseitig beschriftet) für den C64/C128
Bestell-Nr. 38704 sfr 24,90/65 299,- **DM 29,90***

*Unverbindliche Preisempfehlung

The Best of Floppy Tools Volume 1

Lieferumfang: Anleitungsheft - 5 1/4"-Diskette (1541-Format)
Disc-Wizard Directory-Soft, Diskmonitor, Text-Search u.v.m. **Copy+** Parallel-Backup-Kopierprogramm. **Super-Copy** Komfortables File-Kopierprogramm. **Thirty Seconds** Blitzschnelles Backup-Kopierprogramm für C128. **FMON 1541** leistungsfähiger Floppy-Monitor. **Disk-Monitor** kurzer Disk-Monitor für C64. **UltraLoad+** boot Plus Software-Speicher und Autostart-Generator für Schnellloader. **EX-SHOW-DOS** bewährliche EPCROM-Version des Betriebssystems. **Datawerk** Basic Komfortable Befehlsverwaltung für Floppy- und Datenzugriffe. **Disk-Manager** Verwaltung bis zu 6500 Programmen. **CPM -> CSM** Einfacher Datenumsatz zwischen CPM- und 1541-Format - sowie weitere Super-Utilities.

Hardware-Voraussetzung: C64/C128, Floppy 1541/1570/1571
Bestell-Nr. 38705 sfr 44,-/65 490,- **DM 49,-***

The Best of Floppy Tools Volume 2

Lieferumfang: Anleitungsheft - 5 1/4"-Diskette (1541-Format)
ProDisc Komfortable Diskettenverwaltung in Assembler. **Master-Copy** Backup-Kopierprogramm. **Dual-Filecopy** File-Kopierprogramm für zwei Laufwerke. **Trackcopy** Einfaches Kopieren und Formatieren von einzelnen Tracks. **Ternado-Copy** Schnelles Backup-Programm für einseitig bespielte Disketten. **Disk Man** 64 Professioneller Floppy- und Diskettenmonitor. **Hyper-Load/Save** Software-Speicher für C64. **Hyper-Perfect** Hyper-CAD-2/4/E eingebunden ins Betriebssystem. **EXOS V3** leistungsfähiges Betriebssystem für den C64. **Disk-Searcher** Findet sehr schnell beliebige Zeichenketten auf Diskette. **File-Manager** Befehlsverwaltung zur Verwaltung von Disketten. **Super-Autostart** Autostart-Generator mit Verschlüsselungs-Routine und weitere Super-Utilities.

Hardware-Voraussetzung: C64/C128, Floppy 1541/1570/1571
Bestell-Nr. 38707 sfr 44,-/65 490,- **DM 49,-***

Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Dieses Markt & Technik-Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachbüchereien der Warenhäuser, in Computer-Fachgeschäften oder im Buchhandel.

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

Eigentlich sollte man meinen, daß in der Nachweihnachtszeit wenig neue Spiel-Module veröffentlicht werden. Dieses Mal haben sich die Hersteller anscheinend nicht an die Regel gehalten. Anders ist es wohl kaum zu erklären, daß wir erneut große Probleme hatten, alle Neuheiten gebührend zu berücksichtigen.

Für das Sega Master System testen wir neben der Fortsetzung zu »Fantasy Zone«, die Umsetzung des Automaten-Knallers »Afterburner«, Sage und schreibe 4 MBit (512 KByte) schlummern in dem handli-

Eine bunte Mischung aus Sportspielen, Geschicklichkeit-Tests und brandaktuellen Spielautomaten-Umsetzungen erwartet Euch auch diesmal in der Videospiel-Rubrik von Power Play.

chen Modul. Mit »nur« 2 MBit muß »Alien Syndrome«, eine weitere Spielautomaten-umsetzung, auskommen. Zwei Sport-Simulationen, »Great Basketball« und »Great Golf«, sowie »Teddy Boy« und »Kung Fu Kid« runden den großen Sega-Teil ab.

Für Fans des Nintendo Entertainment-Systems haben wir einen besonderen Lecker-

bissen auf Lager. Exklusiv in Power Play wird der Fitneß-Teppich von Bandai/Nintendo getestet. Dazu gesellt sich ein Bericht über die Nintendo-Lichtpistole »Zapper«, die wir zusammen mit den ersten beiden Spielen dafür vorstellen. »Slalom«, »Pinball« und das niedliche »Clu Land« sind auch mit von der Test-Partie. Für das Atari

VCS 2600 stellen wir den Dauerbrenner »Real Sports Tennis« vor. Nicht weniger interessant ist die zweite Flipper-Simulation für das 2600. Der legendäre »Midnight Magic« liegt als Umsetzung für das VCS vor.

Das Atari XE-System läßt leider immer noch auf sich warten. Der letzte Stand der Dinge war der, daß das Spiel-System als Komplettpaket (Grundgerät mit eingebautem »Missile Command«, Lichtpistole, Tastatur und die Module »Flight Simulator II« und »Bug Hunt«) zum Preis von 359 Mark im Februar verkauft werden soll. (mg)

Kung Fu Kid

Grafik	6														
Sound	4														
Power-Wertung	3.5														

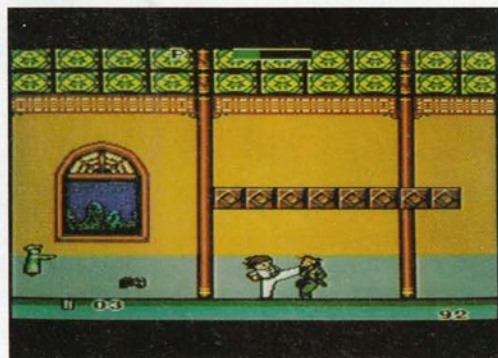
Ihr Kung Fu-Lehrmeister Tayron, dem Sie so viel verdanken, ist vor kurzem ermordet worden. Ein gewisser Madanda ist dafür verantwortlich. Diese abscheuliche Tat darf natürlich nicht ungestraft bleiben. Es liegt an Ihnen, den Tod von Tayron zu rächen.

Doch bevor Sie Madanda in seiner Burg »Lion's Castle« direkt gegenüberstehen und im Kampf Mann gegen Mann besiegen können, warten Horden von Madandas treuen Untertanen. Zum Glück besitzen Sie einen geheimnisvollen Talisman, der Ihnen übernatürliche Kräfte verleiht.

Im Spiel steuern Sie den tapferen Kung Fu-Kämpfer Wang. Sieben Runden voller Hinterhalte und Gefahren stehen ihm bevor. Das Spielfeld scrollt mal von rechts nach links, mal von oben nach unten. Am Ende eines Levels wartet zu allem Unglück noch ein Superschurke (oder auch zwei), der den Zutritt zur nächsten Runde versperrt.

Die beiden Feuerknöpfe leisten auf dem Weg zu Madanda gute Dienste. Wird Knopf eins gedrückt, springt Wang über Hindernisse oder Gegner. Mit Knopf zwei können Sie sich gegen die Widerlinge zur Wehr

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

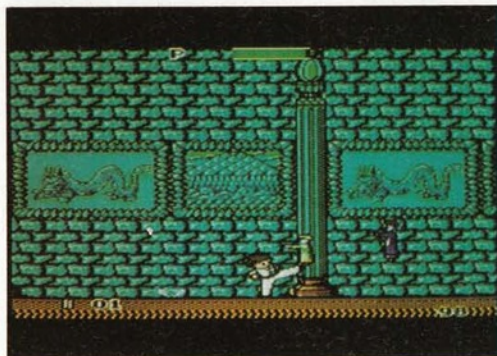


Immer auf die Kleinen: »Wang« wird von beiden Seiten angegriffen

setzen (Hau-Ruck). Dabei ist auch der Talisman sehr nützlich. Schleudert man ihn auf seine Feinde, werden diese kampfunfähig. Leider stehen nicht unendlich viele Talismane zur Verfügung.

Für jede Runde gibt es ein

Zeitlimit. Eine bestimmte Anzahl von Treffern hält Wang aus, ohne daß es negative Auswirkungen auf seine körperliche Fitneß hat. Allzu viele Schläge sollte man aber nicht einstecken, denn drei Leben sind schnell verbraucht. (mg)



Je höher der Level, desto schöner die Grafik

Martin: »Kung Fu-Kitsch«

Die Japaner können von solchen Spielen anscheinend nicht genug bekommen. Ich persönlich habe von diesem Zeug allmählich die Nase voll.

Kung Fu Kid ist ein recht eintöniges Geschicklichkeitsspiel und keinesfalls eine anspruchsvolle Kung Fu-Simulation. Wer auf solche Spiele steht, soll damit glücklich werden. Nette Grafik, viele Gegner – alles gut und schön, aber ich würde zum Bei-

spiel »My Hero« diesem Spiel jederzeit vorziehen.

Kung Fu Kid ist eindeutig einer der schwächeren Titel für das Sega-System. Es spielt sich zwar anfangs ganz gut, aber wenn man alle sieben Runden geschafft hat, verliert es deutlich an Reiz. Da ich nach ein paar Stunden Spielzeit schon in den sechsten Level gekommen bin, dürfte der Spielspaß wohl schon nach ein paar Wochen vorbei sein.

Grafik	8									
Sound	6.5									
Power-Wertung	7.5									

Die »Fantasy Zone« ist ein Imperium von friedliebenden Welten, die durch Warp-Felder miteinander verbunden sind. Als die Fantasy Zone angegriffen wurde, sorgte Opa-Opa (kein zweifacher Großvater, sondern ein japanischer Name für den Held dieses Spiels) wieder für Ordnung. Nur gut, daß sich der fliegende Retter vom Dienst nicht zur Ruhe gesetzt hat.

denn in »Fantasy Zone II« greifen die Blackhearts wieder an. Kann Opa-Opa auch diesmal die Bösewichter besiegen?

Die Fantasy Zone besteht aus acht Welten, von denen jede wiederum drei bis fünf Abschnitte hat. Addiert man alles zusammen, kommt man auf stattliche 36 Levels. In ihnen flattern die niedlich aussehenden, aber gefährlichen Invasoren herum. Wie beim ersten



(Geht so

Das wabbelige Sega-Joypad kann man bei diesem Programm getrost verheizen. Spielen Sie Fantasy Zone II unbedingt mit ei-

nem guten Joystick; Sie können dann zwar keine Bomben werfen, aber viel exakter steuern – Opa-Opa wird's danken.

Spielerisch bietet das Modul kaum Unterschiede gegenüber dem Vorgänger, was mich doch ein wenig enttäuscht hat. Wer aber der dritten Welt ein Leben (und damit alle Extras) verliert, sieht sehr arm aus. Ohne Zusatzantrieb segnet man schnell das Zeitliche, wenn nicht gerade ein Laden in der Nähe ist.

Sega Master System
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega



Runde 4 ist ebenso bunt wie gefährlich



Gut!

Auf der einen Seite haben es sich die Programmierer wirklich leicht gemacht. Die acht Welten sind zwar wesentlich größer als beim ersten Fantasy Zone und Landschaften sowie Sprites toll gezeichnet, aber ansonsten unterscheidet sich das Spiel nicht wesentlich vom Vorgänger. Et-

was mehr Ideenreichtum durfte man schon erwarten.

Betrachtet man Fantasy Zone II alleine, präsentiert es sich als absolutes Spitzenspiel. Für mich ist es sogar eines der drei besten bislang erhältlichen Sega-Module.

Von den vielen Extras (wenigstens einige davon sind neu) über die »Warp«-Felder und geheimen Shops, bis hin zu den Oberschurken am Ende jeder Welt – Action-Freunde kommen bei Fantasy Zone II voll auf ihre Kosten. Da wird geballert, bis der Feuerknopf schmilzt. Wer den ersten Teil nicht hat, sollte hier unbedingt zuerufen:



Opa-Opa wird von einer kompletten Formation angegriffen

Fantasy Zone muß Opa-Opa alle Generatoren abschießen, aus denen die Monster kommen. Erst wenn alle vernichtet sind, trifft er das Ober-Monster und darf zur nächsten Welt, nachdem er es besiegt hat.

Für das Abschießen von Monstern und Generatoren erscheinen Münzen und Geldscheine. Geld ist für Opa-Opa sehr wichtig, denn nur mitbarer Münze kann er sich Extra-Waffen, Zusatzleben und schnellere Antriebe in Läden kaufen.

Spielprinzip (horizontal scrollende Ballerei) und sogar fast alle Extrawaffen sind bei Fantasy Zone II gleichgeblieben. Neu ist zum Beispiel das »Continue«-Extra. Kauft man es, darf man das Spiel einmal an der Stelle fortsetzen, an der man zuvor sein letztes Leben verlor. In drei Welten gibt es sogar versteckte Läden, die man erst einmal entdecken muß. Levels, Gegner und Grafiken sind natürlich neu gestaltet und gemalt worden. (hl)

[illegible]

Grafik & Animation	51,-
Aegis Animator mit Images	237,-
Aegis Art Pak	431,-
Aegis Draw	61,-
Aegis Draw Plus	141,-
Aegis Images	161,-
Aegis Impact	351,-
Aegis Video Titrler	197,-
Aegis Video Animation	197,-
Animate 3D	249,-
Choreographer	
Deluxe Paint II	
Deluxe Paint II (deutsch)	
Deluxe Paint II Art Disk V2	
Deluxe Video V1.2	
Deluxe Video V1.2 (deutsch)	
Digi Paint	
Dynamic CAD	
Express Paint	
Forms in Flight	
Forms Flipper	
Paint Video CGI	
Sculpt 3D	
Videoscape 3D Amiga	

Aesop's Fables
Fraktion Aktion
Keyboard Cadet
MathTalk Fractions
Typing Tutor / Word Invader
Word Master - Vocabulary Builder

Tools
Award Maker
Business Card Maker
CLI Mate V1.2
DIGA
Grabbit
Logic Works
Marauder II
Metacomco Shell
Metacomco Toolkit
Newio
Newio Developer Version
Pitmate
Project D
Zing Keys

(Bausatz einer 3,5" Einzeltrommel)
 (s. o. jedoch mit Gehäuse)
 (anschlußl. 3,5" Einzeltrommel)
 (anschlußl. 3,5" Doppeltrommel)

Acquisition
Analyse V2.0
Brainstorm
db man
Logistix
LPD Filer
LPD Planer
Maxiplan
Organize
Superbase
Superbase Professional
VIP Professional

AC Basic
AC Fortran
AMIGA A/C
AMIGA Macro Assembler
Astec C Commercial V3.4B (V3.6)
Astec C Developers Version V3.4B (V3.6)
Astec C Personal V3.4B (V3.6)
Cambridge LISP
Compac Assembler
Dasyacc
K Seika Assembler
Lattice C Professional Pkg
Lattice C V4.0 (New)
MCC Macro Assembler
MCC Pascal
Module II Commercial
Module II Developers
Module II Regular Version
Proframe Assembler
True Basic

Cray Desk	297.-
Deluxe Print	97.-
Deluxe Print II	197.-
Deluxe Write	267.-
Dynamic World	51.-
Funicular	97.-
LSD Writer	247.-
Page Setter	347.-
Printmaster Art Gallery 1+2	257.-
Printmaster Plus	187.-
Printmaster Pro	187.-
Prowrite	147.-
Publisher 1000	197.-
Publisher 1000 Plus	587.-
Scribble Plus	147.-
Tv Test	
U&M Text V22	
Vacawrite V1.05	
Word Perfect V4.1	
Write & File	

Music X
Aegis Sonix
Audiomaster Aegis
Deluxe Music Construction Set
Deluxe Music Construction Set
Hot and Cooljazz (Datendisketten 3 Stück)
Instant Music
Music Studio
Music X
Rock and Roll (Datendisk)

Wir führen die komplette Amiga
Hattinger Str. 685 · 4630 Bochum
Telefon 0234/41 19 13
41 19 47

Die »Happy-Computer«-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Themen zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14,- DM mit der beigehefteten Zahlkarte nach Seite 58.

Atari XE/XL, Sindair, Spectrum



SONDERHEFT 0002: ATARI 1
Hardware-Tests: Floppy-Speeder / Turbo Basic zum Abtippen



SONDERHEFT 0020: ATARI XL
Grundlagen Grafik-Programmierung / Dokumentation: Alles über den XL



SONDERHEFT 9902: SPECTRUM
Großer Maschinensprache-Kurs / viele Spiele- und Anwendungslistings



SONDERHEFT 9901: SINCLAIR
Utilities für den ZX81 / Bauanleitung: Spectrum-Centronics-Interface

Schneider-CPC



SONDERHEFT 9903: SCHNEIDER 1
Alle Schneider-Computer im Vergleich / Grafik- und Soundprogrammierung



SONDERHEFT 0001: SCHNEIDER 2
RS 232 Schnittstelle im Selbstbau / 3-D-Grundlagen / Listing: Maschinensprache-Monitor



SONDERHEFT 0004: SCHNEIDER 3
Basic für Einsteiger und Fortgeschrittene / Programmierkurs CP/M



SONDERHEFT 0007: SCHNEIDER 4
60 Seiten Listings / Alles über den Joyce / Kaufberatung: Diskettenlaufwerke



SONDERHEFT 0010: SCHNEIDER 5
Basteilei: Multifunktionskarte im Selbstbau / großer Maschinensprache-Kurs



SONDERHEFT 0013: SCHNEIDER 6
Einführung in MS-DOS / Vergleichstest: Textverarbeitung für den CPC



SONDERHEFT 0016: SCHNEIDER 7
Giga-CAD am CPC / Tuning am CPC 464



SONDERHEFT 0018: SCHNEIDER 8
EPROMer / Programmiersprachen

Atari ST, Amiga, Macintosh, QL



SONDERHEFT 0003: 68000er 1
Vergleichstabelle: alle 68000-Computer / Einführung in GEM und C



SONDERHEFT 0006: 68000er 2
Programmiersprachen für den Atari ST / Umfassende Amiga-Software-Übersicht



SONDERHEFT 0009: 68000er 3
Video-Digitizer: Bilder aus Bits und Bytes / Der Atari ST als Tonstudio



SONDERHEFT 0012: 68000er 4
Alle Mailprogramme auf einen Blick / Golem: Programmier-Projekt für den Atari ST



SONDERHEFT 0019: ST-MAGAZIN
Infos für Umsteiger Assembler



SONDERHEFT 0022: ST-MAGAZIN
Kurse/ST-verständlich Spielrelistings



SONDERHEFT 0023: ST-MAGAZIN
Neue Perspektiven in der Bildverarbeitung / 1st Word komfortabler machen / Simulationen

Programmiersprachen

Hobby, Spiele



SONDERHEFT 0008: COMPUTER ALS HOBBY
Heimcomputer-Übersicht: Hardware, Software, Listings zum Abtippen



SONDERHEFT 0011: SPIELE-TESTS
Die Krüller des Jahres '86 / Spiele-Tips / Tests: Grafik- und Musik-Software



SONDERHEFT 0017: SPIELE-TESTS
Programme unter der Lupe / Spiele per DFG / Rückkehr der Video-Spiele



SONDERHEFT 0021: SPIELE-TESTS
Brandaktuelle Spiele-Tests / Hallo Trecks: Spiele-Tips für Insider



SONDERHEFT 0005: PROGRAMMIERSPRACHEN
Listings: Forth- und Pilot-Interpreter / Kurse: C, Pascal, Forth

Software/Hardware



SONDERHEFT 0014: SOFTWARE-TESTHEFT
Grafik, Musik, Textverarbeitung, Datenverwaltung, Programmiersprachen u.v.m.



SONDERHEFT 0015: HARDWARE-TESTHEFT
Computer, Monitore, Drucker, Massenspeicher, Eingabegeräte, Akustikkoppler und...

Great Basketball

Grafik	6.5										
Sound	7										
Power-Wertung	6.5										

Neues auf dem Sportspiel-Sektor: Mit Great Basketball wird der Kampf um die Sega-Weltmeisterschaft eröffnet.

Haben Sie schon mal die »Harlem Globetrotters«, die amerikanischen Super-Basketballer gesehen? Dann waren Sie bestimmt von den gezeigten Kunststücken begeistert. Dank »Great Basketball« dürfen sich nun auch die Sega-Fans per Joypad an der dynamischen und schnellen Sportart versuchen.

Wer »Great Volleyball« kennt, dürfte mit der Steuerung der Spielfiguren keine

größere Probleme haben. Wird Knopf 1 gedrückt, so springt der ballführende Spieler zunächst nur in die Höhe. Nun kann man sich entscheiden, ob ein Korbwurf erfolgt (erneut Knopf 1), oder ob man den Ball zu einem Mannschaftskollegen paßt (Knopf 2). Dieser Mitspieler ist mit einem Pfeil über dem Kopf gekennzeichnet. Natürlich kann man auch abgeben ohne vorher hochzuspringen (einmal Knopf

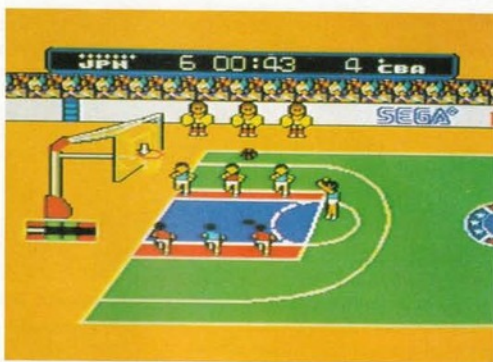


Gut!

Im Gegensatz zu Great Volleyball spielt man sich hier sehr schnell ein und kommt rasch zu

Erfolgserlebnissen. Das liegt vor allem an der sehr guten Steuerung und dem flotten Spielablauf. Etwas stutzig wurde ich, als ich bereits beim zweiten Turnier alle Computergegner vom Platz fegte. Wer mit dem Programm ein wenig vertraut ist, wird kaum noch gefordert.

Ein Mitspieler ist unerlässlich, um an dem unkomplizierten und kurzweiligen Great Basketball Spaß zu haben.



Zu viele Fouls werden mit Strafwürfen geahndet



Geht so

Nach der phantastischen Volleyball-Version war ich natürlich auf Great Basketball sehr gespannt. Zu meiner Freude war der erste Eindruck nach ein paar Minuten Spielzeit ziemlich positiv. Flotte Spielzüge, Weltmeisterschafts-Turnier, Zwei-Spieler-Modus, intelligente Steue-

rung und einige Gags. Doch nach einigen Dutzend hektischer Basketball-Matches war ich etwas enttäuscht.

Great Basketball spielt sich zwar ganz gut, weist aber einige Mängel auf. Zum Beispiel sind die Computergegner ziemlich einfach zu besiegen. Die Animation der kleinen Spielfiguren ist zudem recht bescheiden. Gut finde ich dagegen die Steuerung.

Für Sportspiel-Freaks ist Great Basketball durchaus interessant, vor allem, wenn man öfters einen Spielpartner zur Hand hat. Die Spitzenklasse von Great Volleyball erreicht es aber keinesfalls.



Aufregung während des Spiels – der nächste Korb kommt bestimmt

2). Wenn Sie nicht in Ballbesitz sind, steuern Sie den Spieler, der mit einem Pfeil markiert ist.

Beiden Mannschaften sind pro Halbzeit sieben Fouls erlaubt. Jede weitere Unsportlichkeit wird mit Strafwürfen geahndet.

Jede der acht Mannschaften hat ihre Stärken und Schwächen. Wenn Sie gegen den Computer antreten, nehmen Sie automatisch an der Weltmeisterschaft teil. Den ersten Gegner dürfen Sie sich selbst aussuchen. Den nächsten Herausforderer bestimmt der Computer. Für jeden Punkt Differenz zur Punktzahl des Gegners erhält man Konditionspunkte. Diese Punkte können auf vier Fähigkeiten verteilt werden (Tempo, Sprunghöhe, Wurf- und Paßgenauigkeit). Mit jedem gewonnenen Match wird Ihr Team etwas besser. Zur Auflockerung des Spieleschehens wird neben Soundeffekten und Musik auch Sprachausgabe geboten. (mg)

Alien Syndrome

Grafik	7									
Sound	5.5									
Power-Wertung	7									

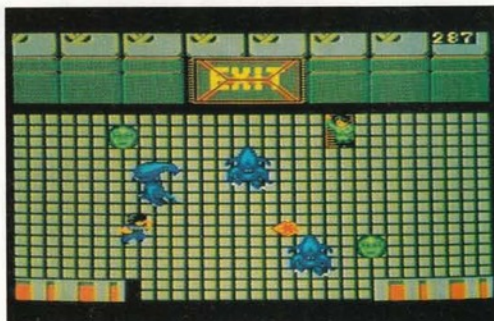
Sega Master System
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Spielautomaten-Umsetzungen sind zur Zeit »in«. Auch Sega bleibt im Trend und präsentiert seinen Arcade-Hit »Alien Syndrome« für das Sega Master System. 256 KByte Programmcode schlummern in dem Modul, das Ende März in Deutschland erscheinen soll.

An Bord außerirdischer Raumschiffe befinden sich Hunderte ihrer Kampfgefährten, die dort gegen ihren Willen festgehalten werden. Es versteht sich von selbst, daß Sie nichts unversucht lassen, die Kameraden zu befreien. Das kleinste Raumschiff des Convoys ist Ihr erstes Ziel. Dummerweise werden die Gefangenen von grausamen Aliens

die auch vor kaltblütigem Mord nicht zurückschrecken, strengstens bewacht. Zum Glück liegen in manchen Räumen nützliche Extrawaffen (zum Beispiel Flammenwerfer oder Laser) für Sie griffbereit. Sind alle Kameronen befreit, sollten Sie schleunigst zum Ausgang eilen. Bevor allerdings das nächste, wesentlich größere Raumschiff in Angriff genommen werden kann, wartet noch ein Super-Alien.

Auf dem Bildschirm sieht man nur einen Teil des Raumschiffs. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Im Gegensatz zum Automaten kann die Sega-Version von Alien Syndrome nicht zu zweit gleichzeitig gespielt werden. (mg)



Ein Kumpel wartet sehnsüchtig auf Rettung

Martin: »Nicht optimal«

Bei Alien Syndrome hat Sega leider etwas gesclumpt. Ein Kritikpunkt ist zweifellos die Grafiken. Deren Qualität reicht von mickrig (Level eins und zwei) über ganz gut (ab Level drei einschließlich der Aliens) bis hin zu fantastisch (Super-Alien nach erstem Level). Darüber hinaus bewegen sich nicht alle Aliens völlig rückfrei. Das stört zwar den Spielablauf nicht, ist aber unschön. Unbegreiflich ist mir, wieso der Team-Modus des Automaten fehlt. 256

KByte sollten auch dafür Platz bieten.

Von den oben genannten Mängeln einmal abgesehen, hat mir Alien Syndrome gut gefallen. Freunde von Action-Spielen, die dem Kartenzichnen nicht abgeneigt sind, werden lange Zeit ihre Freude an diesem Modul haben. Immer neue Raumschiffe und Aliens versprechen viel grafische Abwechslung, auch wenn sich das Spielprinzip nicht ändert.



Kleinholzgefahr durch Tannenbäume auf der Piste

Martin: „Hals- und Beinbruch!“

Rasant, rasant, meine Herrschaften. Die Geschwindigkeit, mit der man den Berg hinunter brettert, ist mörderisch. Die ersten paar Strecken sind noch ganz normal (am einfachsten Berg wohlgekerkt), ab Piste 4 wird es lebensgefährlich (James Bond würde blaß vor Neid...). Spätestens in diesem Moment habe ich mir nichts sehnlicher als einen Joystick gewünscht (dieses Joypad bringt mich zur Verzweiflung). Die Piste und

auch die Hindernisse sind ansprechend animiert. Die Musik klingt gut und die Soundeffekte passen. Zu Beginn macht es viel Spaß, sich durch Tore und Bäume zu schlängeln.

Auf die Dauer ist es trotz der technischen Stärken ziemlich eintönig. Leider kommen im weiteren Spielverlauf keine neuen Hindernisse dazu. Die Programmierer haben sich zu früh zur Ruhe gesetzt. Ein bißchen Abwechslung hätte nicht geschadet.

Slalom

Grafik	7									
Sound	7									
Power-Wertung	6									

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Rasante Gletscher-Action mit Trickski-Einlagen sind bei dem 3D-Skirennen »Slalom« angesagt. Lassen Sie sich vom Namen nicht täuschen, muß man doch neben Slalompisten auch steile Abfahrten mit Hindernissen meistern.

Leider geht es nicht ganz so zivilisiert wie bei einem Weltcup-Rennen zu. Oder haben Sie schon mal erlebt, daß Rodler und andere Pistenrowdys dem Wettkämpfer das Leben schwermachen? Zudem sorgen Schneemänner, Tannenbäume und kleinere Buckel für einigen Wirbel.

Wenn Sie eines der zahlreichen Tore verpassen, verringert sich automatisch die Geschwindigkeit des Rennläufers. Weitaus schlimmer ist es,

wenn der Skifahrer stürzt. Bis er sich wieder aufrappelt, ver-rinnen wertvolle Sekunden. Können Sie einem Hindernis nicht mehr ausweichen, hilft nur noch ein kleiner Sprung. Während man in der Luft ist, dürfen Trickski-Kunststücke gezeigt werden, für die es Bo-nuspunkte gibt. Leider verlie-ren Sie bei einem Sprung et-was an Tempo.

Für jede Strecke gibt's ein Zeitlimit. Ist man schneller im Ziel, wird die restliche Zeit zu den Bonuspunkten, die in Sekunden umgerechnet werden, addiert. Genau so lange stören im nächsten Lauf keine Sonntagskifahrer. Damit die Kurve richtig nicht so schnell langweilig wird, stehen drei Berge mit jeweils acht verschiedenen Strecken zur Auswahl. (mq)



MEDIEN-CENTER

Werminger Str. 45 (Marktpassage) · 5860 Iserlohn · Tel.: 0 23 71 / 2 45 99



Alle Neuheiten immer superschnell und preiswert durch USA-Direktimport!

C64-Software

	Kass.	Disk.
Apollo 18	39,95	59,00
Airborne Ranger	49,95	65,00
Chuck Yeagers	49,95	59,95
Combat School	35,00	44,00
Defender o.t. Crown	49,95	65,00
Driller	49,95	59,95
i Alien	34,95	49,95
Indoorsports	—	69,95
Jagd a. Roten Okt.	49,95	65,00
Kolonialmacht	34,95	44,00
Outrun	39,95	49,95
PHM Pegasus	49,95	65,00
Project Stealth Fight.	49,95	59,95
Skate or Die	39,95	49,95
Slaine	34,95	49,95
Superstar Icehockey		
Solid Gold-Spielesammlung		
Gauntlet, Winter	39,95	49,95
Games etc.	34,95	49,95
Testdrive		

Amiga-Software

Barbarian (Psygnosis)	DM 79,90
Bard's Tale	DM 99,00
Black Cauldron	DM 79,95
Dark Castle deutsch	DM 79,95
Ferrari Formula One	DM 98,00
Gee Bee Air Rally	DM 89,00
Goldrunner	DM 79,90
Grid Start	DM 35,00
Hollywood Hijinx	DM 89,00
Indoorsports	DM 89,00
Insanity Fight	DM 79,95
King of Chicago	DM 98,00
Land of Legends	DM 98,00
Moebius	DM 79,95
Ports of Call	DM 98,00
Shadow Gate	DM 89,00
Strange New World	DM 49,95
Terrapods	DM 79,95
Trivial deutsch	DM 49,95
Test Drive deutsch	DM 89,00

Atari ST-Software

Altair	DM 65,00
Auto Duell	DM 79,95
Crazy Cars	DM 65,00
3D Galaxy	DM 65,00
Eagles Nest	DM 49,95
Football Manager	DM 65,00
Formula 1 Grand Prix	DM 65,00
500 ccm Grand Prix	DM 79,95
Rings of Zilfin	DM 79,95
Starglider	DM 65,00
Star Trek	DM 65,00
Star Wars	DM 65,00
Tanglewood	DM 79,95
Terrapods	DM 65,00
Trauma	DM 79,95
UMS	

SOFTWARE-NEUHEITEN-SERVICE! Sie möchten schnell im Besitz aktueller Neuheiten sein? - Senden Sie uns eine Postkarte mit Namen, Alter, Telefon-Nr. und Computertyp und wir informieren Sie wöchentlich telefonisch über aktuelle Neuheiten auf dem Software-Markt.

IHR AMIGA PROFI

Computer shop und Gamesworld Nürnberg

Jakobsplatz 2 (U-Bahn Weißer Turm)

Neueröffnung am 19.2.88

Geschäftszeiten 9.00-18.30 Uhr

TOP-SPIELE zu TOP-PREISEN

Games für: C64, Atari ST, Amiga, IBM, Strategie, Brettspiele
auf über 100 qm

Nur Laden - kein Versand

Versandanschrift: Computer shop und Gamesworld
Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Telefon 089/5022463

Telefon Nürnberg: 09 11/20 30 28

Clu Clu Land

Grafik	6									
Sound	6									
Power-Wertung	6.5									

Der hinterhältige Seeigel Urchin hat in einem geheimnisvollen unterirdischen Labyrinth eine ganze Menge Goldbarren versteckt. Es liegt an Ihnen, das Gold zu finden. Doch seien Sie auf der Hut, der Seeigel hat einige unangenehme Überraschungen auf Lager.

In jedem der 20 Räume bilden die versteckten Goldbarren eine bestimmte Figur. Sichtbar werden sie, indem man über sie hinwegläuft. Dabei kommen auch andere Sachen zum Vorschein. Neben leckeren Früchten finden sich nützliche Bonusgegenstände. Weniger erfreulich sind die Gummiseile, die zwischen manchen Pfosten gespannt sind. Wer dagegen prallt, wird zurückgeschleudert.

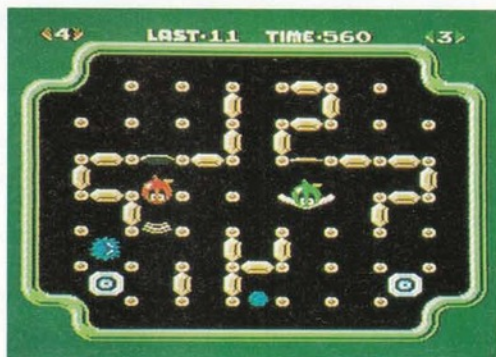
Die Steuerung der Spielfigur ist etwas ungewöhnlich. Die zahlreichen Pforten in jedem

Raum dienen zur Richtungsänderung. Wenn das niedliche Tier mit seinen kurzen Armen danach greift, läuft es solange um den Pfosten, bis man das Joypad wieder losläßt. Kracht der kleine Goldsucher an die Wand, prallt er davon ab und läuft in die entgegengesetzte Richtung weiter.

Um sich gegen die Vasallen von Urchin zu verteidigen, kann man elektrische Schockwellen aussenden. Werden die Wächter getroffen, erstarren sie und lassen sich einfach wegschieben. Die Brutstätten der Unholde sind leider unantastbar.

Die Farbe der Räume gibt den Schwierigkeitsgrad an. Nach jeweils fünf Runden lockt ein entspannender Bonuslevel. An der Suche nach den Goldbarren dürfen sich bis zu zwei Spieler (gleichzeitig) beteiligen. (mq)

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

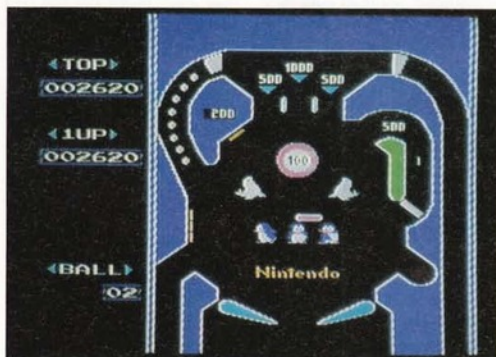


Zwei Clu Clus hangeln sich durchs Labyrinth

Martin: »Lustiges Team-Spiel mit Pfiff«

Clu Clu Land schlägt in dieselbe Kerbe wie »Balloon Fight« und »Mario Bros.«. Eine einfache aber originelle Spielidee, ein toller Zwei-Spieler-Modus und Spaß am Spiel. Doch Vorsicht, wer viel Abwechslung oder Dutzende grafisch unterschiedliche Levels erwartet, wird etwas enttäuscht sein.

Clu Clu Land ist ein nettes Spiel, das vor allem zu zweit sehr erheitend ist. Allein ist die Spielmotivation deutlich geringer. Die Steuerung des Goldsuchers ist zwar nicht alltäglich, entpuppt sich aber als sehr raffiniert. Da man den Goldsucher nicht anhalten kann, gibt es kaum Verschnaufpausen.



Auf dem Nintendo hat man schon grafisch schöneres gesehen

Martin: »Müder Flipper«

Dem Spiel Pinball merkt man deutlich an, daß es schon gut vier Jahre auf dem Buckel hat. Die Grafik ist sehr bescheiden, und auch beim Sound wurde gespart. Als Flipper-Simulation an sich schneidet Pinball geringfügig besser ab. Die Programmierer haben sich ein paar Gags einfallen lassen, die Abwechslung ins Spiel bringen sollen. Leider ist ihnen das nur zum Teil gelungen.

Die wenigen witzigen Einlagen können nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich mit Pinball nur äußerst mittelmäßig flippert. Ich verspüre keine Lust, mich längere Zeit mit diesem Spiel zu beschäftigen, obwohl ich ansonsten ganz gerne zu Computerflippern greife. Für 69 Mark ist Pinball entschieden zu teuer. Die älteren Module sollte man zu einen wesentlich niedrigeren Preis anbieten.

Pinball

Grafik	3								
Sound	3								
Power-Wertung	3.5								

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Wissen Sie, mit was sich die Leute mitunter vergnügten, als es noch keine Computerspiele gab? Richtig, sie standen stundenlang vor großen silbrigen Kästen auf vier Füßen und droschen eine Metallkugel immer wieder nach oben – im Volksmund auch Flippern genannt. Wer »Pinball« und das Nintendo-Videospiel hat, darf nun auch zu Hause die Kugel flitzen lassen.

Da das Spielfeld recht groß ist, muß auf dem Bildschirm zwischen zwei Abschnitten umgeschaltet werden. In jedem Teil findet man zwei Flipper, die den Ball im Spiel halten sollen. Damit die Flipperei nicht so eintönig ist, wurden einige Extras eingebaut. Berührt

die Kugel bestimmte Teile des Spielfeldes, erlebt man witzige Überraschungen.

Gelingt es Ihnen, den Ball in ein Loch auf der rechten Seite des Flippers zu plazieren, darf zur Belohnung eine Art »Mini-Breakout« mit Mario, dem Nintendo-Maskottchen gespielt werden. Oder hätten Sie es gerne, wenn ein paar Pinguine mit Bällen jonglieren? Nichts einfacher als das, muß man die Kugel doch nur durch die Passage links ober flippern.

Ein bis zwei Spieler können abwechselnd antreten. Dank der zwei Schwierigkeitsstufen kommen auch Anfänger auf ihre Kosten und geraten nicht in Versuchung, das Modul vor lauter Frust in die Ecke zu knallen. (mag)

Duck Hunt & Gumshoe

Nintendo Entertainment System
69 Mark (je Modul). Lichtpistole Zapper: 69 Mark ★ Nintendo

Feuer frei für Nintendo. Ein gutes Auge und eine ruhige Hand sind nötig, um die ersten beiden Spiele für die Zapper-Lichtpistole zu beherrschen.

Nachdem schon seit geraumer Zeit eine Lichtpistole für das Sega-Videospiel lieferbar ist, hat Nintendo nun nachgezogen. Der sogenannte »Zapper« kostet 69 Mark und wird am Joystickport Nummer 2 angeschlossen.

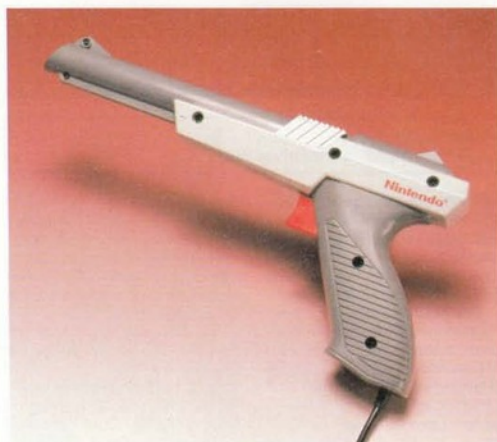
Das Anschlußkabel der Lichtpistole ist gut zwei Meter lang. Leider ist der Abzug des Zappers etwas schwergängig, so daß nach längerer Spielzeit der Zeigefinger schmerzt. Die Lichtpistole kann man nur mit den Spielen verwenden, die dafür programmiert wurden.

Zwei verschiedene Spiele in einem Modul bietet »Duck Hunt«. Beim Tontaubenschießen muß man zwei Scheiben, die schnell nacheinander ab-

gefeuert werden, mit höchstens drei Schüssen treffen.

Die Entenjagd läuft ähnlich ab. Aus dichtem Unterholz steigen plötzlich zwei Enten auf, die kurze Zeit durch die Gegend flattern. Wiederum hat man drei Versuche, die Enten vom Himmel zu holen. Falls gewünscht, kann ein zweiter Spieler die Enten steuern.

Wesentlich mehr Abwechslung bietet »Gumshoe«. Mit Hilfe der Lichtpistole steuern Sie Mr. Stevensons durch vier gefährliche Gebiete. Auf der Suche nach fünf geheimnisvollen schwarzen Diamanten geht es durch Stadt, Wolken, Meer und Urwald. Das Spielprinzip ist sehr ungewöhnlich. Während das Spielfeld unentwegt von



rechts nach links scrollt, muß man Mr. Stevenson vor allerlei Gefahren beschützen. Jeder Treffer mit der Lichtpistole veranlaßt ihn zu springen. Flugzeuge, Autos, Vögel, Urwaldungetümme, Meeresungeheuer und viele andere finstere

Gesellen wollen ihm an den Kragen. Zum Glück kann man die meisten Hindernisse bis auf die Totenköpfe mit einem gezielten Schuß ausschalten. Dank einem »Continue«-Modus müssen Sie nicht immer von vorne beginnen. (md)



Ihr treuer Hund präsentiert stolz die geschossenen Enten

Martin: »Duck Hunt: eintönig und veraltet.«

Wegen Duck Hunt würde ich mir nie und nimmer die Lichtpistole kaufen. Immer nur auf zwei Enten oder Tontauben zu schießen, reißt einen nicht gerade vom Hocker. Es wird einfach keine Abwechslung geboten. Nicht einmal die Hintergrundgrafiken ändern sich.

Der Zwei-Spieler-Modus bei der Entenjagd kann auch nicht mehr viel retten. Das schönste am ganzen Spiel ist der nette Hund, der bei jedem Treffer stolz die geschossene Ente hochhält und bei einem Mißerfolg hämmisch grinst. Der Rest ist äußerst bescheiden.

Grafik	3.5									
Sound	4									
Power-Wertung	2.5									

Martin: »Gumshoe: Erfrischende Diamantensuche«

Gumshoe könnte mich schon eher zum Kauf des Zappers verleiten. Vor allem das Spielprinzip hat mich beeindruckt (ungewöhnlich aber verflxt gut). Man darf nicht einfach wild drauflos ballern, sondern muß bei jedem Schuß genauestens überlegen. Totenschädel und viele andere

Qualgeister fordern allzeit höchste Konzentration. Ob im Wasser, in der Luft oder zu Land – immer neue Hindernisse, Landschaften und Musikstücke sorgen für enorm viel Abwechslung, so daß Langeweile für längere Zeit ausgeschlossen ist. Ein gutes Actionspiel mit einem Schuß Taktik.



Die Totenschädel schauen nicht nur gefährlich aus – sie sind es auch

Grafik	6.5										
Sound	6.5										
Power-Wertung	7										

Midnight Magic

Grafik	5.5									
Sound	4									
Power-Wertung	5.5									

Nach »Pinball«, das eines der ersten Module für das Atari VCS 2600 war, ist nun mit »Midnight Magic« die zweite Flipper-Simulation für dieses Videospiel-System erschienen.

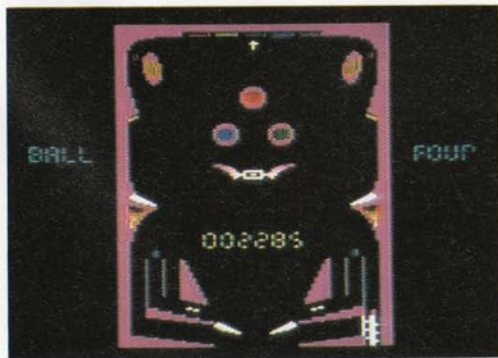
Wer sich mit Computerspielen etwas auskennt, dem dürfte dieser Name ein Begriff sein. Midnight Magic ist nämlich der anerkannt beste Computer-Flipper. Obwohl es schon knapp vier Jahre auf dem Buckel hat, hat kein neueres Produkt dessen spielerische Qualität erreicht. Im Vergleich zu den Computer-Versionen wurde die VCS-Umsetzung ziemlich abgespeckt. Hier gibt es leider kaum noch Besonderheiten oder witzige Einlagen. Berührt die Kugel bestimmte Teile des Flippers, hat dies meistens nur Auswirkungen auf ihr Punkterkonto.

Zwei Ausnahmen bestätigen in diesem Fall die Regel. Trifft man mit der Kugel am oberen Rand des Flippers das farbige Rechteck, auf das gerade ein Pfeil zeigt, werden die Stopper in den Auslaufbahnen aktiviert. Dies klappt allerdings nur auf Schwierigkeitsstufe A. Andernfalls (Stufe B) sind die Stopper, die dafür sorgen, daß die Kugel nur in der Mitte zwischen den beiden Flippern verlorengehen kann, von vornherein in Betrieb. Vielleicht gelingt es Ihnen sogar, mit viel Können einen Extrablitz zu ergattern (es müssen bestimmte Objekte nacheinander getroffen werden).

Die Bewegung der Kugel ist wie bei den Computer-Versionen sehr realistisch. Bis zu zwei Spieler dürfen sich am Flipper-Spaß beteiligen. (mq)

(mg)

Atari VCS 2600 (Atari XL/XE)
39 Mark (Modul) ★ Atari



Flipper-Magie endlich auch fürs VCS

Martin: „Reichlich abgespeckt“

Etwas enttäuscht war ich schon, nachdem ich Midnight Magic ein paarmal gespielt hatte. Wo sind denn all die Extras hingekommen, die mich beim Original so begeistert haben?

Im Vergleich zu »Pinball« schneidet Midnight Magic aber deutlich besser ab. Zum Beispiel ist das Abprallverhalten der Kugel sehr realistisch. Hier haben

sich die Programmierer zum Glück am Vorbild orientiert.

Midnight Magic spielt sich ganz gut, auch wenn es nicht vollends überzeugen konnte. Nach längerem Flippern wird es etwas eintönig. Da aber für das VCS bis auf Pinball keine anderen Flipper-Simulationen angeboten werden, gibt es keine Alternative zu diesem Modul.

68000er Extra- Software

**Super-Software für Atari-Besitzer:
CP/M-Z80-Emulator.
Mit Harddisk-Treiber, Editor
und vielen Utilities.**

Der CP/M-Z80-Emulator eröffnet Ihnen den Zugriff auf das gewaltige Software-Angebot unter CP/M 2.2! Mit diesem Programmpaket können Sie CP/M-Programme von anderen Computertypen auf Ihrem Atari ST verwenden.

Auch der Einsatz einer Festplatte wird durch den Emulator unterstützt, so daß dem semiprofessionellen Einsatz Ihres Atari ST unter CP/M nichts im Wege steht.

Lieferumfang: Kurzeinführung zum Emulator, 3 1/2-Zoll-Boot-Diskette (TOS-Format), 3 1/2-Zoll-System-Diskette (CP/M-Format) mit CP/M-Systemprogrammen, Editor (EMED) und Kurzbeschreibung (englisch).

Hardware-Voraussetzung:
Atari ST (260 ST/520 ST/520 ST+/1040 ST) mit mindestens einem Floppy-Laufwerk.
Optional: Harddisk für Atari ST.

Bestell-Nr. 38710

DM 69-*

(sFr 64,-*/öS 690,-*)

* Unverbindliche
Preisempfehlung



In Vorbereitung:

68000er Extra Software, Vol. 2, Grafik
1988, Bestell-Nr. 38727, **DM 39,-*** (sFr 35,-*/öS 390,-*)

68000er Extra Software, Vol. 3, Anwendung
1988, Bestell-Nr. 38728, **DM 49,-*** (sFr 45,-*/öS 490,-*)

* Unverbindliche Preisempfehlung



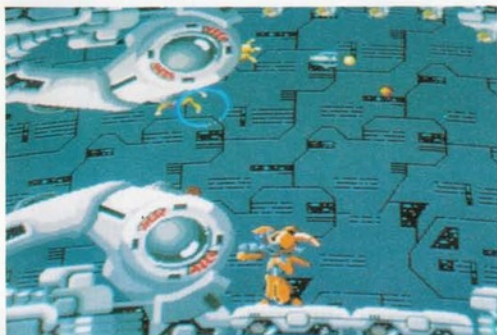
Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Tel. (089) 4613-0. Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Tel. (042) 41 56 56. ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Tel. (0222) 677526, Ueberreuter Media Verlagsgesellschaft mbH (Großhandel), Laudonasse 29, A-1082 Wien, Tel. (0222) 48 15 43.

R-Type

In den Tiefen des Weltraums lauern immer neue Gefahren, die Sie an Bord eines Kampffjägers unbeschadet überstehen müssen. Hoffentlich ist immer die richtige Extrawaffe einsatzbereit.

Am Anfang war »Defender«, der Ballerspiel-Klassiker schlechthin, dann kamen kurz nacheinander »Nemesis« und »Salamander«. Nun sorgt »R-Type« für ein neues, actiongeladenes Weltraumbenteuer. Das Strickmuster ist bei allen Spielen dieser Sorte das gleiche: das Spielfeld scrollt von rechts nach links. Dort wimmelt es nur so von Feindschiffen, seltsamen Geschöpfen und Extra-

wie üblich geballert. Je mehr »normale« Extrawaffen eingesammelt werden, desto höher ist der Wirkungsgrad einer Salve. Die Extras schwirren als Buchstaben getarnt durch die Gegend. Als sehr nützlich haben sich die Raketen erwiesen. Je eine wird nach schräg oben und unten abgefeuert und eliminiert somit manche Gegner schon im Voraus. Ein Schild, das für kurze Zeit Schutz bietet, ist natürlich nie



Bei »R-Type« jagt ein Grafik-Leckerbissen den anderen

waffen. Diese sind auch bitter nötig, wenn es am Ende eines Levels darum geht, ein gewaltiges Monster zu vernichten. Zu allererst muß man seinen schwachen Punkt finden, an dem es verwundbar ist. Ist dies geschehen, wird die passende Extrawaffe aktiviert und gezielt eingesetzt.

Es ist bei R-Type allerdings ein weiter Weg vom Spielbeginn bis hin zum ersten Super-Bösewicht. Die ersten paar Markstücke werden kaum ausreichen, um bis dahin vorzustoßen. Vor allem die Bedienung und die Beschaffung der verschiedenen Waffen ist kein leichtes Unterfangen.

Neben einem Joystick stehen zwei Feuerknöpfe bereit, die Feinde vom Bildschirm zu pusten. Mit einem Knopf wird

verkehrt. Um alle anderen Extras aufzuzählen, fehlt uns an dieser Stelle leider der Platz.

Je schneller der Feuerknopf gedrückt wird, desto öfters schießt man. Bleibt man länger auf dem Knopf, wird ein Plasma-Strahl abgefeuert, der an Durchschlagskraft nichts zu wünschen übrig läßt. In dieser Zeit sind die normalen Waffen (zum Beispiel Laser und Raketen) natürlich nicht einsatzbereit.

Der zweite Feuerknopf dient zum Aussenden eines Satelliten. Dieses Extra ist bis jetzt einmalig. Im Laufe des Spiels kann sich der Spieler diesen Satelliten erkämpfen, wenn er bestimmte Formationen von Feindschiffen erledigt. Der Satellit wird entweder an der Vorder- oder an der Rückseite

[illegible]

Die Riesenameise wehrt sich gegen die drohende Vernichtung

des eigenen Kampflägers angedockt. Auf Knopfdruck setzt er sich vom Mutterschiff ab und vernichtet eigenständig alles, was sich ihm in den Weg stellt. Besonders zu empfehlen ist der Einsatz dieser Allround-Waffe bei der Bekämpfung besonders widerspenstiger Monstren.

Das Erstaunlichste an R-Type ist allerdings die Größe der Gegner und Raumschiffe. Viele davon füllen den halben Bildschirm und mehr aus. Im Vergleich zu diesen Giganten, die zudem alle animiert sind, sieht das eigene Raumschiff wie ein armes Würmchen aus. (m)

Brandaktuell

In der nächsten Ausgabe von Power Play lesen Sie einen ausführlichen Bericht von der Automatenmesse in Frankfurt. Die wichtigsten Neuheiten und Trends verraten wir Ihnen jetzt schon:

* Sega hat die Nase vorne: Der neuste Superhit ist »Thunder Blade«. Atari präsentiert Nachfolger zu »Asteroids«: »Blasteroids« bietet Zwei-Spieler-Modus, Supergrafik und -sound, viele Extrawaffen und Spielspaß en masse. (mg)



Es ist wirklich seltsam. Nach „Salamander“ dachte ich, daß dieses Spielprinzip nun endgültig ausgereizt sei. Aber nein, „R-Type“ hat mich eindrucksvoll eines Besseren belehrt. Die Farbenpracht und vor allem die Größe der Gegner ist unglaublich. Darüber hinaus ist alles toll animiert. Alle zehn Sekunden kommt ein neues, undefinierbares Etwas auf das eigene, mick-

rige Raumschiff zu, so daß man am liebsten wenden und das Weite suchen würde. Leider klappt das bei R-Type nicht.

Die Schrecksekunden reihen sich aneinander wie die Schüsse aus der Laserkanone. Aber wozu hat man denn die vielen schönen Extras, allen voran der praktische Satellit, der fast alles von alleine macht? Angriff ist in diesem Fall die beste Verteidigung.

Für mich ist R-Type momentan das Nonplusultra dieses Genres. Es spielt sich fantastisch, die Grafik ist mehr als beeindruckend und die Levels sind so zahlreich, daß man sie gar nicht alle aufzählen kann. Heimcomputer-Umsetzungen, wo bleibt ihr?

Pac-Mania

Der erfolgreichste Videospiel-Held aller Zeiten feiert eine unerwartete Auferstehung. Die Feinde sind zahlreicher, die Labyrinth noch komplizierter.

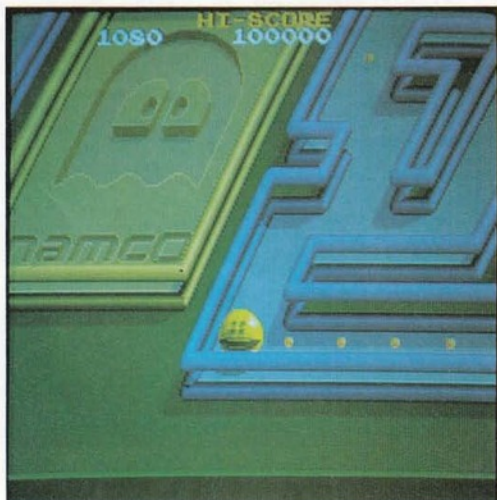
Grafik	7.5																																																																																																																									
--------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Als ein findiger Japaner im Jahr 1979 das Spiel »Pac-Man« programmierte, dachte er wohl nicht im Traum daran, daß man es noch nach knapp zehn Jahren spielen würde. Nach Pac-Man, »Ms. Pac-Man«, »Super Pac-Man«, »Jr. Pac-Man« und »Pac-Land« erfreut nun »Pac-Mania« die Herzen der Fans des kleinen Mampfers.

Gegenüber dem Original hat sich einiges geändert. Nicht weniger als sechs Gespenster

müssen aufgemampft werden, um den nächsten Level zu erreichen. Dies ist bei Pac-Mania um so reizvoller, denn die verschiedenen Labyrinth sind grafisch völlig unterschiedlich.

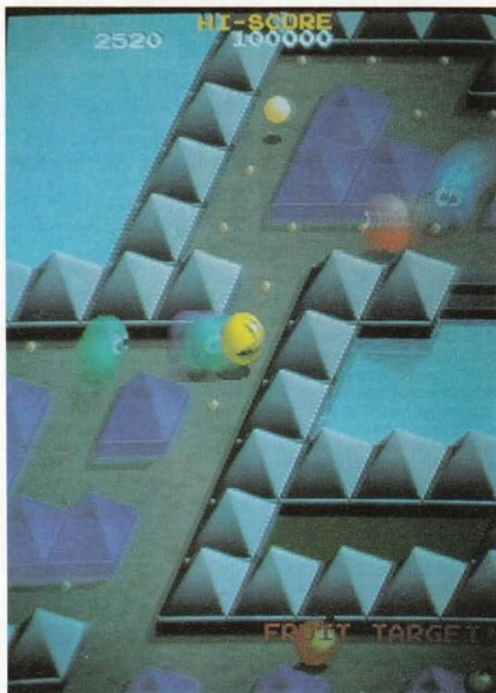
Da das Spielfeld ziemlich groß ist, scrollt es in alle vier Richtungen. Deshalb kann es durchaus vorkommen, daß nicht alle Gespenster auf dem Bildschirm zu sehen sind. Zum Glück haben die Programmierer bei Pac-Man ein neues Talent entdeckt. Jetzt kann er so-



Pac-Man hat gut grinsen bei seinem Super-Comeback

machen Jagd auf den hungrigen Pac-Man. Pinky, Inky, Clyde, Sue, Blinky und Funky lassen sich nicht unversucht, ihn in einer Ecke des großen Labyrinths einzukesseln. Zum Glück gibt es ja die Kraftpillen, die den Gespenstern gehörige Furcht einflößen – wenn auch nur für kurze Zeit. Leider regenerieren sich die Geister ziemlich schnell wieder. Vergessen Sie im Eifer der Jagd nicht Ihre eigentliche Aufgabe: Alle Pillen, die in den Gängen liegen.

gar springen. Wenn er von zwei Geistern in die Zange genommen wird, und keine Kratze in der Nähe ist, hilft nur noch ein gewagter Sprung über einen Bösewicht. Das lassen sich die Gespenster allerdings nur bis zum dritten Level gefallen, dann schlagen sie mit den gleichen Mitteln zurück. Wenn sich Geist und Pac-Man in der Luft treffen, ist das für ihn genauso ungesund wie eine Berührung mit seinen Feinden auf dem Boden.



Pac-Man endlich in 3D – mit scrollenden Labyrinthen und mehr Geistern denn je

Das Besondere an Pac-Mania sind allerdings nicht das Spring-Talent von Pac-Man oder die großen Spielfelder. Im Gegensatz zu allen anderen Pac-Man-Versionen sieht man diesmal das Labyrinth von schräg oben. Für das Spiel ist dies sehr wichtig, denn in späteren Levels muß unser Pac-

Man auch Treppen steigen
(oder besser raufhüpfen).

Wenn die ersten Level zu einfach sind, der kann gleich mit der zweiten oder vierten Runde beginnen. Eine Umsetzung für Heimcomputer ist noch nicht geplant. Das kann sich aber in den nächsten Monaten schnell ändern. (ma)



Super!

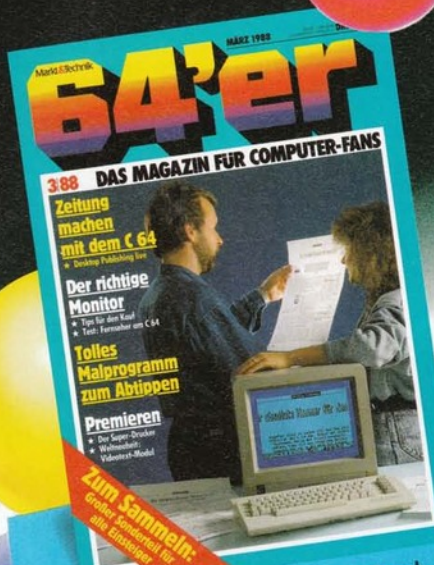
jedes Abenteuer der Familie Pac-Man mit Begeisterung verfolgt.

Keine Frage, daß ich mich so fort an den Joystick setzte, und Pac-Man durch die Gänge jagte. Ich war derart von dem Spiel fasziniert, daß ich darüber die Zeit total vergaß. Es macht einfach unglaublich viel Spaß. So primitiv das Spielprinzip auch ist, so fesselnd ist es. Die Programmierer haben sich zwar nicht viel Neues einfallen lassen, dafür aber das Richtige. Wie heißt es doch so schön: Weniger ist mehr.

Für Pac-Man-Fans ein Traum, für alle anderen auf jeden Fall ein Probespiel wert. Hoffentlich erbarnt sich bald ein Software-Haus und beschert uns gelungene Umsetzungen. Bis dahin werden bestimmt noch viele Markstücke in den Schlund des Automaten wandern.

Mich kann in bezug auf Video-, Computer- und Automaten-spielen eigentlich nicht mehr viel überraschen, aber als ich zum ersten Mal Pac-Mania in der Spielhalle sah, war ich doch ziemlich von den Socken. Als Pac-Man-Freak (oder besser Verrückter) der ersten Stunde (ehemalige VCS-Besitzer werden wohl kaum den Tag vergessen, als Pac-Man für das 2600 ausgeliefert wurde), war die Freude natürlich groß. Ich habe

Mitspieler gesucht!



Mit 64'er Nr. 3/88 könnt Ihr spielen und noch vieles mehr:

- Spieltests:
- »To be on top« ein Adventure mit Musik
 - »Buggy Boy« OFF-Road mit Hindernissen
 - Listing des Monats: EGA-Malprogramm zum Abtippen
 - DTP-Programme im Test: GEO-Publisher, Pagetox und Pagemaker mit Gestaltungsbeispielen
 - alles über Monitore und Fernsehgeräte für den Computer
- Bis 10. März beim Zeitschriftenhändler



Das bietet Euch der Spielepartner Happy-Computer Nr. 3/88

- »Strike Fleet« und »Octapolis« für den C64
 - »Zarch« auf dem Archimedes
 - »Black Lamp« für Atari ST
 - »Garrison II« für Amiga
 - Ein Interview mit dem »Platoon«-Programmierer
- Bis 6. März beim Zeitschriftenhändler

Jetzt kennenlernen!
Wenn Ihr unsere zwei
Mitspieler testen wollt,
dann füllt das neben-
stehende Kennenlern-
Angebot aus und Ihr
bekommt je ein Gratis-
exemplar zum Probe-
spielen.



KENNENLERN-ANGEBOT 64'er

Bitte schicken Sie mir ein kostenloses Probeexemplar der angekreuzten Zeitschrift(en).

Happy-Computer
64'er

Einzelpreis
DM 6,50
DM 6,50

Jahresabonnement
DM 72,-
DM 78,-

Wenn ich das Magazin weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu tun. Ich erhalte es dann regelmäßig per Post frei Haus. (Ausland zzgl. Porto) Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Ich bezahle mein Abonnement nach Erhalt der Rechnung für 12 Ausgaben im voraus.

Name, Vorname

Strasse

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift
Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen
bei Markt & Technik AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar, wider-
rufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Ab-
sendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unter-
schrift.

Datum, 2. Unterschrift

Exklusiv bei Markt & Technik

F. Müller/T. Petrowski

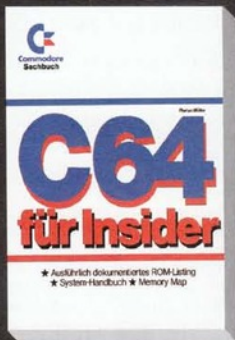
C64 - GEOS 1.3 deutsch

1988, 571 Seiten, inkl. Diskette
Brandaktuell: das Anwendungs-, Programmier- und Systemhandbuch jetzt für die neueste GEOS-Version 1.3.
Bestell-Nr. 90570, ISBN 3-89090-570-6
DM 59,- sFr 54,30/öS 460,20

F. Müller/T. Petrowski

C64 - Alles über GEOS 1.2

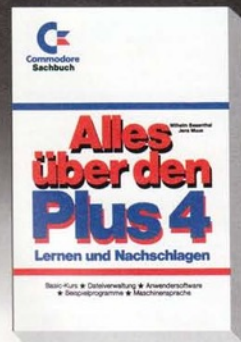
1987, 461 Seiten, inkl. Diskette
Das umfassende Buch über Anwendung und Programmierung der grafischen Benutzeroberfläche GEOS mit vielen Hilfs- und Beispielprogrammen auf Diskette. Die Diskette enthält auch einen Makroassembler und Monitor zur Programmierung, Manipulation und Analyse von GEOS.
Bestell-Nr. 90461, ISBN 3-89090-461-0
DM 49,- sFr 45,10/öS 382,20



F. Müller

C64 für Insider

1988, 550 Seiten
Das ROM-Listing ist eines der wichtigsten Werkzeuge des ernsthaften Programmierers. Ebenso benötigt er eine komplette Beschreibung der RAM-Speicherzellen, die von Betriebssystem und Basic-Interpreter verwendet werden.
Die Besonderheit dieses Werkes liegt in der einzigartigen Aufbereitung der ROM-Routinen, der dokumentierten Speicherbelegung (Memory Map) und einem Begleittext, der die internen Zusammenhänge selbst einem Anfänger verständlich macht. Auch wenn Sie schon ein C64-ROM-Listing besitzen - dieses neue Werk sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Selbst ausgefeilten Profis bietet es noch neue Informationen.
Bestell-Nr. 90481, ISBN 3-89090-481-5
DM 59,- sFr 54,30/öS 460,20



W. Besenthal/J. Muus

Alles über den Plus/4

1987, 373 Seiten
Das Buch enthält übersichtlich gegliedert alle Informationen, die für die praktische Arbeit am Computer notwendig sind. Ausgangspunkt ist ein kompletter Basic-Kurs, der anhand vieler Beispiele in die Arbeit mit der Programmiersprache einführt.
Bestell-Nr. 90410, ISBN 3-89090-410-6
DM 39,- sFr 35,90/öS 304,20

Commodore Sachbuchreihe

Alles über den C64

2. Auflage 1986, 514 Seiten
Dieses umfangreiche Grundlagenbuch enthält neben einem umfassenden BASIC-Lexikon alle Informationen und Tips, die der Spezialist zur Grafik- und Musikprogrammierung benötigt. Mit Anhang zum Betriebssystem GEOS.
Best.-Nr. 90379, ISBN 3-89090-379-7
DM 59,- sFr 54,30/öS 460,20

Ch. Spitzner

ROM-Listing C16, C116, Plus/4

1987, 436 Seiten
Ausführlich dokumentiertes ROM-Listing des BASIC-Interpreters, Betriebssystems und Monitors. Mit Beschreibung der wichtigsten Kern-Routinen, Zero-Page-Adressen und Schnittstellen.
Best.-Nr. 90425, ISBN 3-89090-425-4
DM 49,- sFr 45,10/öS 382,20

H.-R. Henning

Programmieren mit Amiga-Basic

1987, 348 Seiten, inkl. Diskette
Einführung in die Programmierung des Amiga-Basic: Grafik, Sprites, Sprachausgabe, sequentielle Dateien, Fenstertechnik, Musik, Tips und Tricks.
Dem Buch liegt eine 3 1/2"-Diskette mit über 100 Programmierbeispielen bei.
Hard- und Software-Anforderungen:
Amiga 500, 1000 oder 2000 mit 512 Kbyte Arbeitsspeicher, gegebenenfalls ein grafikfähiger Matrixdrucker und ein Joystick.
Amiga-Basic von Microsoft.
Bestell-Nr. 90434, ISBN 3-89090-434-3
DM 59,- sFr 54,30/öS 460,20

W. Besenthal/J. Muus

Alles über den C16

1986, 292 Seiten
Alle Informationen, die für die praktische Arbeit am Computer notwendig sind: BASIC-Kurs mit Beispielen, strukturiertes Programmieren, Dateiverwaltung, Grafikprogrammierung, Tips und Tricks.
Best.-Nr. 90385, ISBN 3-89090-385-1
DM 39,- sFr 35,90/öS 304,20



Markt & Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computertagegeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollenstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 • ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstrasse 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 • Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

Atari Games: Von Anfang an (Teil 3)

Wie entsteht ein Spiel-Automat? Warum sind diese Automaten eigentlich Heimcomputern überlegen? Der dritte und letzte Teil der Atari-Story gibt Antwort.

Im Sommer 1987 konnten wir bei einem Amerika-Besuch hinter die Kulissen von Atari Games gucken. Linda Benzler und Chris Downend zeigten uns, wie Spielautomaten programmiert und hergestellt werden. Außerdem gaben Sie einige interessante Kommentare über Atari Games und die Spielhallen-Szene im allgemeinen.

Wie in der letzten Folge erwähnt, wurde Atari Games 1984 vom japanischen Automaten-Hersteller Namco aufgekauft. Doch trotzdem blieb bei Atari vieles beim alten. Namco schreibt Atari nicht vor, was für Automaten gemacht werden müssen, und drängt Atari auch keine japanischen Geräte auf. Vielmehr tauschen die beiden untereinander die Automaten aus, denen auf den jeweiligen Märkten gute Chancen eingeräumt werden. So gibt es fast alle Namco-Automaten unter dem Atari-Label in den USA und Europa zu finden. Die amerikanischen Namco-Automaten werden auch bei Atari hergestellt, Namco übernimmt die Produktion der für Japan bestimmten Atari-Automaten.

Daß dies keine Zwangsehe ist und es durchaus mal zu einem Seitensprung kommen kann, wird dadurch bewiesen, daß Atari auch Automaten von anderen Firmen im Angebot hat. So vertreibt Atari in Amerika das Basketball-Spiel »Dunk Shot« von Namco-Konkurrent Sega.

Das Wichtigste und Interessanteste bei Atari ist aber immer noch die Automaten-Entwicklung. Chris Downend, Chef einer von zwei Entwickler-Truppen, erzählte uns, wie der Zeitplan eines typischen Atari-Automaten aussieht:

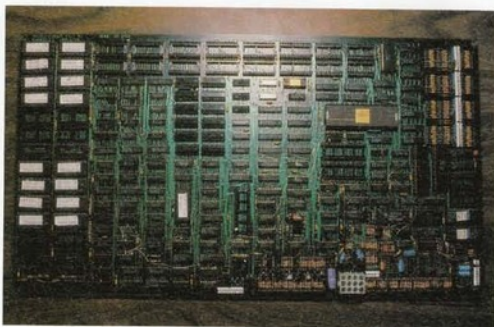
»Einmal im Jahr veranstalten wir ein großes Entwickler-Treffen mit allen Programmierern, Hardware-Designern, der

Marketing-Abteilung und allen anderen an der Entwicklung beteiligten Mitarbeiter. Dort diskutieren wir neue Spielideen, die in der nächsten Zeit verwirklicht werden sollen. Wenn uns eine Idee brauchbar erscheint, entsteht zu diesem Zeitpunkt eine meist zwei Seiten lange Kurzbeschreibung des Projekts.

Der nächste Schritt ist, daß wir uns aus all den Kurzbeschreibungen die Projekte

teuer die Entwicklung wird. Das Paket beschreibt den Automaten so gut, als wäre er schon fertig. Bis dahin ist aber noch kein einziges Bit programmiert. Dann wird erst in einer weiteren langen Konferenz entschieden, ob wir das Spiel tatsächlich machen wollen. Es sind schon öfter Projekte in diesem fortgeschrittenen Stadium abgebrochen worden.

Danach kann es bis zu einem Jahr dauern, bis unsere



Exklusiv in Power Play: Die allererste, voll funktionstüchtige Prototyp-Platine von »Gauntlet«. Leider sind auf dem Foto die vielen nachträglich gelöteten Drähte nicht zu sehen.

rauspicken, die am vielversprechendsten aussehen und die wir mit unseren Programmierern realisieren können. Einige Monate darauf folgt das »Project Initiation Package«, ein riesiges Bündel Papier, das das Spiel so gut wie möglich beschreibt. Hier arbeiten Designer, Programmierer, Grafiker und Sound-Spezialisten schon sehr eng zusammen. In diesem Papier sind handgemalte Bildschirm-Darstellungen zu sehen, Beschreibungen aller Sound-Effekte, technische Zeichnungen der Steuer-elemente, Vorschläge für einen Gehäuse-Entwurf. Außerdem wird festgelegt, welche Hardware wir benötigen und wie

Programmierer eine erste Version des Automaten fertiggestellt haben. Manchmal arbeiten sie mit einer völlig neuen Hardware, neuen Prozessoren, neuer Grafik-Elektronik. Sie haben nur verhältnismäßig wenig Zeit, sich in den neuen Computer reinzuarbeiten, denn das Projekt muß zu einem bestimmten Zeitpunkt fertig werden.

Sind Programm und Hardware des Automaten fertig, wird er ausgetestet. Zu diesem Zweck stellen wir Prototypen in einige Spielhallen in der Nähe und beobachten, wie die Spieler das Gerät aufnehmen. Wenn diese Leute Verbesserungsvorschläge haben, ver-

suchen wir, diese umzusetzen. Wenn es den Leuten überhaupt nicht gefällt, dann vergessen wir die ganze Sache und fangen mit etwas Neuem an. Es käme uns viel teurer, ein paar tausend Automaten zu bauen, mit denen dann keiner spielt, als einfach zu sagen: Begraben wir's.

Alles in allem benötigt ein Automat von der ersten Idee bis zum fertigen Test-Gerät etwa ein bis zwei Jahre. Deswegen lassen wir uns nur sehr ungern in die Karten gucken, was wir gerade Neues produzieren. Wenn uns jemand eine Idee wegschnappen würde, bevor wir den Automaten fertig haben, würden wir eine ganze Menge Geld verlieren.

Nach diesem langen Monolog können wir Chris gezielte Fragen über die Hard- und Software der Spielautomaten stellen.

Spielautomaten beeindrucken am meisten durch ihre überlegene Technik. Sound, Grafik und nicht zuletzt Prozessor-Leistung übertreffen die typischen Heimcomputer um Klassen.

Der Sound in einem Atari-Automaten wird mit drei verschiedenen Baugruppen erzeugt. Die eine Baugruppe beschäftigt sich mit der Sprache und den digitalisierten klingenden Geräuscheffekten. Diese Sachen werden nicht einfach digitalisiert und wieder abgespielt, wie beispielsweise auf einem Amiga. Im Automat ist ein spezieller Soundchip, der die digitalisierten Daten besonders packt und bearbeitet. So benötigt man für eine Sekunde sehr gut verständliche Sprache nur 2 KBit (entspricht etwa einem viertel KByte). Für den technisch interessierten Leser: Das Pack-Verfahren heißt LPC - Linear Predictive Coding.

Für die Musik und viele andere Sound-Effekte verwendet man FM-Synthese-Sound-Chips von Yamaha, wie sie auch in handelsüblichen Synthesizern zu finden sind. Einfache Sound-Effekte werden jedoch von einem kleinen Chip übernommen, der schon seit über zehn Jahren treu seinen Dienst tut: Pokey. Er sorgte schon im Atari XL/XE für den Sound und wird heute noch von Atari Games verwendet. Alles in allem hat ein typischer Atari-Automat mindestens vier bis acht Sound-Kanäle - in Stereo, versteht sich.

Als wir die Entwickler von

Atari nach dem Grafik-Chip fragen, ernten wir nur Lachen und kurz darauf eine klare Antwort: Ein Spiel-Automat hat gar keinen Grafik-Chip! Klar, daß das Bild des Automaten irgendwoher kommen muß. In einem normalen Computer übernimmt ein einzelner spezieller Chip diese Aufgabe. Nicht so bei den Automaten von Atari. Hier legt man auf besondere Eigenschaften Wert, die zur Zeit kein einzelner Videochip bieten kann. Deswegen befindet sich im Automaten eine ganze Video-Elektronik, die aus mehreren Dutzend Chips besteht. Diese Elektronik ist wiederum in einzelne spezielle Baugruppen aufgeteilt. Da gibt es zum Beispiel eine Sprite-Elektronik, die in der Lage ist, Hunderte von Sprites gleichzeitig darzustellen. Um genau zu sein: In acht Rasterzeilen werden bis zu 50 Sprites verarbeitet; da der Bildschirm normalerweise mindestens 200 Rasterzeilen hat, sind das maximal über 1000 Sprites gleichzeitig.

Eine weitere Baugruppe beschäftigt sich mit dem Hintergrund, vor dem sich die Sprites bewegen. In der Fachsprache von Atari heißt der Hintergrund »Playfield«. Ein Playfield besteht normalerweise aus 8 x 8 Punkte großen »Megapixeln«. Diese Struktur ist vergleichbar mit dem veränderbaren Zei-

nale Bild der Rennstrecke wie aus Bauklötzchen mit Mega-Pixels aufgebaut.

Zum Thema Farbenpracht: Jedes der über 1000 Sprites und jeder Mega-Pixel des Playfields kann 16 verschiedene, von den anderen Sprites und Mega-Pixels völlig unabhängige Farben annehmen. Die Farbpalette besteht aus mindestens 4096 Farben, bei Geräten der neuen Generation sind es sogar noch mehr.

Die Grafik-Auflösung der einzelnen Automaten variiert. »Indiana Jones« oder »Road Runner« kommen mit einer Auflösung von 320 x 256 Bildpunkten aus. Bei Atari werden diese Geräte auch als System 1-Geräte bezeichnet, denn diese Automaten lassen sich innerhalb kürzester Zeit umrü-

cken. Die Grafiker von Atari, die diese enorme Hardware-Power ausnützen wollen, arbeiten zum Malen ihrer Bilder und Sprites mit handelsüblichen Heimcomputern. So findet man auf dem Arbeitsplatz vieler Grafiker einen Atari ST. Mit diesem Computer werden Sprites und Mega-Pixels entworfen. Die Grafik von »Gauntlet« und »Gauntlet II« wurde beispielsweise zum großen Teil auf dem ST gezeichnet. Besitzer des Programms »Neochrome« kennen vielleicht das Gauntlet-Titelbild von Atari-Games-Grafiker Alan Murphy. Dies ist nicht nur ein Demo, sondern die Original-Vorlage für den Automaten.

Das wirft natürlich einige weitere Fragen auf: Wie kommt die Grafik vom ST in den Automaten? Auf was für einem Computer werden überhaupt die Automaten-Spiele programmiert?

Atari Games verwendet in seinen Automaten einen T11-Prozessor von Digital mit einer Taktfrequenz von etwa 7 Megahertz. Dieser Chip ist noch leistungsfähiger als ein 68000, der im ST oder Amiga zu finden ist. Die T11-Serie findet schon seit Jahren Verwendung in den VAX-Computern, die als teure aber leistungsfähige Arbeitsperle für jeden Bedarf angesehen werden.

Auch Atari hat einige VAXen. Vier Stück tun schon seit einigen Jahren ihren Dienst im Computerraum von Atari, zwei brandneue MicroVAXen sind kürzlich dazugekommen. Diese Computer werden für so ziemlich alles eingesetzt, wofür man Computer benutzen kann: Buchhaltung, Lagerverwaltung, Auftragsbearbeitung und Spiele-Programmierung.

Daß Programmierer Nachtmenschen sind, ist kein Geheimnis. Programmierer kom-

men niemals vor dem späten Nachmittag ins Büro und bleiben dann bis in die frühen Morgenstunden vor dem Monitor. Doch bei Atari Games kann jeder Programmierer sofort eine logische Begründung für diese Arbeitszeiten liefern: Über Tag laufen die Buchhaltungsprogramme, und den Spiele-Entwicklern steht nur ein kleiner Teil des Computersystems zur Verfügung. Nachts hingegen werden die VAXen nur von den Entwicklern benutzt; deren Programme laufen jetzt wesentlich schneller ab. Und die Programmierer legen auf hohe Arbeitsgeschwindigkeit viel Wert: Zur Zeit werden alle Automaten in der Sprache »C« programmiert. Das Übersetzen der Programme in für den T11-Prozessor verständliche Instruktionen, kurz auch »compilieren« genannt, würde tagsüber viel zu lange dauern. Nachts hingegen ist das eine Sache von wenigen Minuten.

Nachts wird die VAX frei

Compiliert werden muß oft. Die Automaten-Programme sind nämlich sehr umfangreich; sie benötigen weit über 100 KByte. Grafik und Sound zählen nicht mit, es handelt sich nur um das reine Programm.

Und wie kommt das Programm nun in den Automaten? Um diesen Vorgang zu beschreiben, fällt uns nur ein Wort ein: abenteuerlich. Das VAX-System ist nämlich indirekt mit einem Prototyp-Automaten verbunden. Normalerweise werden in einen Automaten ja ROMs mit dem Programm und den Grafik- und Sound-Daten eingesetzt. Nun können die Programmierer aber nicht wegen jeder kleinen Änderung neue ROMs herstellen lassen. Deswegen wird anstelle der ROMs eine ROM-Simulations-Platine eingesetzt. Diese Platine wird von der VAX mit dem kompilierten Programm sowie den Grafik- und Sound-Daten gefüttert. An der VAX hängen zusätzlich die Terminals der Programmierer, an denen programmiert wird, sowie die anderen Computer, die für das Zeichnen der Grafik und das Digitalisieren der Sounds benötigt werden. Anders als bei einem C64, bei dem alles in einem Computer steckt, ist hier die Software-



Ein typischer Arbeitsplatz eines Atari-Programmierers. Hier werden gerade die letzten Details von »A.P.S.« programmiert.

chensatz eines Commodore 64 oder Atari XL. Die Playfields dürfen um einiges größer sein als der Bildschirm und werden von der Elektronik automatisch stufenlos gescrollt. Auch bei einem 3D-Spiel wie »Roadblasters« wird das dreidimensio-

nen. Mit ein paar neuen ROMs, und ein paar Aufklebern macht man aus »Marble Madness« »Road Blasters«. Die Automaten der System 2-Serie wie »Paperboy« arbeiten sogar mit der Auflösung von 512 x 384.

Entwicklung auf einen ganzen Berg von Geräten verteilt, die zusammen einige hunderttausend Mark kosten. Eines unserer Bilder zeigt den Kabel-Verhau, der bei solch komplexer Verdrahtung entsteht.

Da wir hier unter den Experten für Automaten-Spiele sind, beginnen wir, noch ein paar allgemeinere Fragen über den Arcade-Markt zu stellen, bei denen wir erschöpfend Antwort bekommen.

Was war eigentlich aus den Laserdisc-Automaten geworden? Vor fünf Jahren galten diese Geräte als das Nonplus-ultra der Technik; Fachleute meinten gar, daß die Automaten mit normaler Grafik nun tot seien, und daß den Filmen vom Laserplattenspieler die Zukunft gehören würde.

Laserdisc-Legende

Die Antwort der Atari-Techniker leuchtet ein: Bei all der Euphorie wurde übersehen, daß die Laser-Plattenspieler sehr fehleranfällig sind. Die präzise Optik hielt dem Spielhallen-Betrieb meist nicht stand, die Geräte mußten dauernd repa-

riert werden, waren länger kaputt als in Betrieb. Deswegen waren Aufsteller bald nicht mehr an den Laser-Automaten interessiert, so daß diese schnell wieder aus den Spielhallen verschwanden.

Atari ist sehr vorsichtig, wenn es darum geht, neue Produkte zu entwickeln. Kein Wort darf an die Öffentlichkeit dringen, damit niemand die Ideen von Atari aufgreift und früher mit einem entsprechenden Automaten auftaucht. Ist die Lage in diesem Markt denn wirklich so schlimm?

Der Ideen-Klau ist wirklich das Schlimmste in der Automaten-Branche. Bei den sehr hohen Entwicklungskosten muß man total sichergehen, daß niemand anderer zuvorkommt. Denn die erfolgreichsten Spiel-Automaten lebten einzig und allein von der neuartigen Idee, die dahintersteckte, und nicht so sehr von der technischen Ausführung.

Andere Firmen werden sogar durch Software-Piraterie bedroht: Es gibt tatsächlich Platinen-Piraten, die aus einem Automaten die ROMs klauen und billige Kopien dieser Automaten anbieten kön-

nen. Von solchen Machenschaften sind aber nur die Firmen bedroht, die stets dieselben Standard-Platinen verwenden, die leicht nachzubauen sind. Bei Atari ist man sicher, daß so etwas nicht passieren kann, denn die Automaten verwenden eine Menge neu entwickelter Spezial-Chips.

Ist man bei Atari eigentlich zufrieden mit den Heimcomputer-Umsetzungen der Automaten? Hat man Einfluß auf die Qualität der Umsetzung?

Richtig zufrieden ist man bei Atari nur mit wenigen Umsetzungen. Allerdings sind die Entwickler auch oft genug erstaunt, was alles aus den kleinen Heimcomputern rausgekitzelt wird. Einen richtigen Einfluß auf die Konvertierungen hat man nicht. Ist eine Lizenz für eine Umsetzung erst einmal vergeben, kann die Software-Firma beinahe machen, was sie will. Wenn diese Firma dann aber zuviel Mist baut, würde man sich bei Atari schon mal überlegen, ob diese Firma noch weitere Lizenzen erhält.

Firmen wie Sega beeindrucken Automaten-Spieler im

Augenblick durch ausgefeilte, sich bewegende Automaten wie »Afterburner«, »Space Harrier« und »Out Run«. Atari hält sich bei solchen hydraulischen Mätzchen zurück. Der Grund sind die hohen Produktionskosten für einen Automaten mit Hydraulik. Ein Aufsteller muß mehrere zehntausend Mark für einen solchen Automaten hinblättern. Atari hält die Preise bei seinen Geräten lieber gering, damit sich auch kleinere Aufsteller mehrere Automaten leisten können.

In den nächsten Monaten steht einiges von Atari ins Haus. Angepeilt ist, im Jahr etwa sechs Automaten aus eigener Produktion in die Spielhallen zu bringen. Darunter werden viele Titel mit neuen Spielideen sein. Aber getreu dem Trend von »Arkanoid« und »Super Qix« wird man in Zukunft auch alte Spiele mit neuen Ideen und besserer Grafik aufpöppeln. Was da alles genau vorbereitet wird, wurde uns natürlich nicht verraten. Das Versprechen, über die neuesten Automaten Informationen für die Power Play-Leser zu bekommen, haben wir aber mit nach Hause genommen. (bs)



Interfunk
FACHGESCHÄFT

RADIO WEISS

**COM
PLAY**

Hohenzollernring 29 • 5000 Köln 1

Telefon 0221/252457

**Hand
drauf!**



Amiga 500/1000 Spiele

NEU_Leaderboard...NEU	65,-
Flightsimulator II deutsch	134,-
King of Chicago	84,-
Kampfgruppe	79,-
Balance of Power	69,-
Testdrive	69,-
Crazy Cars	44,-
Leisure Suit Larry	52,-
Western Games dt.	52,-
Moebius	63,-
Quintette	89,90
Ogre	63,-
Garrison	55,-

C 64 alle z.Zt. verfügbaren Topptitel lieferbar

Amiga 500/1000 Anwender

CI4 Mate	79,-
Deluxe Paint II	229,-
Aegis Sonix	148,-
Aegis Animator	264,-
Digi Paint dt.	138,-
Digi View	448,-
Butcher dt.	119,-

IBM

Balance of Power	69,-
Gunship	79,90
3D Helicopter	52,-
etc.	

Inserentenverzeichnis

Activision	13, 83
Ariolasoft	21, 45, 115
CBS	65
Complay	112
Computer Shop, Lüchow	59
Computer Shop, München	57
Computer Shop, Nürnberg	99
Computing & Sound	65
Dreaser	51
Electronic Arts	26/27, 31, 43
Fun Tastic	80
International Software Köln	51
Joysoft	61
Kingsoft	2, 116
Korona Soft	37
Markt & Technik Buchverlag	7, 49, 89, 103, 109
Mediencenter Rothholz & Möller	99
Micro Partner	11
Müller	51
Radio Weiss	112
Rushware	17, 40, 73, 76/77, 87
Soyka	93
T.S. Datensysteme	51

Archon

Egal, ob auf C64, Atari XL oder Amiga: »Archon«, die Kreuzung aus Schach- und Actionspiel überzeugt auf jedem Computer.

Du bist der Mächtigste der Mächtigen. Du bist der Archon. Dein Imperium reicht so weit wie das Firmament. Doch selbst für dich ist das Leben nicht allzu einfach. Denn irgendwo da draußen, in einem anderen Universum, gibt es einen zweiten Archon. Und er will dein Imperium.

Es wird eine Schlacht geben. Der Ausgang der Schlacht entscheidet, wer der einzig wahre Archon ist. Du sammelst deine besten Krieger um dich und nimmst Aufstellung auf dem Schlachtfeld, einem Spielbrett mit kosmischen Ausmaßen.

zieht, wird dies nicht einfach vom Brett genommen. Vielmehr wird das Feld auf dem Bildschirm vergrößert, Angreifer und Verteidiger müssen jetzt um das Feld kämpfen. Nach Ablauf dieser Action-Szene, die von beiden Spielern höchste Konzentration erfordert, verschwindet der Verlierer, der Gewinner darf auf dem Feld stehenbleiben.

Ziel der beiden Parteien ist es, entweder alle Figuren des Gegners zu schlagen oder alle fünf Kraft-Punkte zu besetzen, die sich auf dem Spielfeld befinden. Da jede Partei total andere Spielfiguren als der Geg-

spielfiguren: je dunkler ein Feld ist, desto mächtiger ist eine darauf stehende dunkle Figur und umgekehrt.

Neben dem spannenden Spiel zu zweit ist auch ein Match gegen den Computer möglich. Dieser ist nicht ein-

fach zu schlagen. Bis tief in die Nacht (oder gar den frühen Morgen) spielt man Archon aber meist nur mit einem menschlichen Gegner. Dann folgt nämlich Revanche auf Revanche auf Revanche... (bs)



Die Amiga-Version bietet aufgepeppten Sound



Die C64-Version ist schon fast fünf Jahre alt

»Archon«, gehört zu den absoluten und unerreichten Klassikern der Computerspiele. Es verbindet Jahrtausend alte Elemente des Schachs und anderen Brettspielen mit der jüngsten Technologie der Action-Spiele.

Gespielt wird auf einem Brett mit neun mal neun Kästchen. Die beiden Spielparteien, Licht und Dunkel, haben ihre Figuren auf jeweils einer Längsseite aufgestellt. Wie beim Schach können die Spieler nacheinander eine ihrer Figuren bewegen. Wenn eine Figur auf das Feld einer anderen

ner hat, bilden sich immer neue spannende Duellen. Und mit etwas Glück, Geschick, Zauberei und taktischem Einsatz kann ein kleiner Troll sogar eine mächtige Valkyre zu Fall bringen.

Der Zauberer jeder Partei kann bestimmte Zaubersprüche ausführen. Angeschlagene Figuren können geheilt werden, andere werden über das Brett teleportiert oder gar bewegungslos eingesperrt. Außerdem ändern einige Felder des Brettes nach jedem Spielzug ihre Farbe. Die Farben beeinflussen die Stärke der

Kamikaze auf dem Schachfeld

Wie kommt man nur auf die Idee, ein Schachspiel mit Action-Szenen zu programmieren? Die drei von »Freefall«, die Schöpfer von Archon, hatten mehrere Ideen-Lieferanten.

Jon Freeman, Spiele-Experte, Schöpfer von vielen Fantasy-Spielen (ohne Computer) und Autor mehrerer Bücher über Brettspiele, nahm einmal an einem Schachspiel teil. Die Figuren waren Menschen, Jon spielte den Königsbauern. Wenn eine Figur eine andere schlagen wollte, wurde gekämpft. Jon konnte in einem wahnwitzigen Kamikaze-Angriff einen viel mächtigeren Springer mit in den »Tod« reißen.

Auch Paul Reiche III, ein Fantasy-Experte, mag Schach. Aber er verliert oft, denn er kann sich nach eigener Aussage nicht länger als 30 Sekunden auf einen Zug konzentrieren. Er wollte

Schach schneller machen, mit Geschicklichkeits-Aspekten versehen.

Beide erinnerten sich an den Film »Krieg der Sterne«, wo in einer Szene ein holographisches Schachspiel zu sehen ist, auf dem Monster gegeneinander kämpfen. Hinzu kam das Hintergrund-Wissen aus Hunderten von Fantasy-Rollenspielen, -Romanen und -Filmen, um Handlung und Figuren auszudenken.

Programmiererin Anne Westfall fügte schließlich die Ideen und Konzepte der beiden zu einem Spiel zusammen, programmierte es in nur sechs Monaten. Es gibt keinen Streit, wenn Anne sagt, sie habe Archon gemacht. Am meisten stolz ist sie darauf, daß man beim Spielen von Archon total vergißt, daß es ein Computerspiel ist. Wir geben ihr Recht. (bs)



Zentnerweise Spiele-Tests

Die neuen Computerspiele-Tests dürfen auch in der nächsten Ausgabe nicht fehlen. C64-, ST-, Amiga-, Schneider- und PC-Fans werden im Test-Teil viele Besprechungen für ihre Computer finden. Im Bild sieht Ihr rechts U.S. Golds »Rolling Thunder« für den CPC.

Automaten-Action

Spielhallen-Trends stehen im Mittelpunkt der nächsten Power Play. Wir besuchen die Internationale Automaten-Messe in Frankfurt, auf der die neuesten Spielhallen-Maschinen zu sehen waren. Darunter sind bestimmt viele Titel, die für Heimcomputer umgesetzt werden.



Erde retten leicht gemacht

Beim neuen Sega-Cartridge »Global Defense« haben Sie alle Joypads voll zu tun, um die Erde vor Raketenschauern zu behüten. Nintendo-Fans dürfen sich auf das Autorennen »Rad Racer« freuen. Im nächsten Videospiel-Teil gibt's natürlich noch viele andere Tests für Sega, Nintendo und VCS.



Außerdem:

Eine ordentliche Portion neuer Spiele-Tips, POKEs und Karten ★ Lucasfilm Games präsentiert die Simulation »Strike Fleet« ★ »Black Lamp« – das neue ST-Spiel der »Star Trek«-Programmierer ★ Wettbewerbe ★ Stories ★ Starkiller ist gelandet: Die Galaxis fiebert der nächsten Folge entgegen.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)

Art-Director: Friedemann Porscha

Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg),
Redaktionsassistent: Rita Gietl (289)

Titelentwurf: Heinz Rauner Grafik-Design
Titelrealisation: Heinz Rauner

Fotografie: Jens Jancke

Layout: Erich Schulze (Chef-Layouter)
Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck

Gesamt-Anzeigenverkaufsleiter: Ralph Peter Rauchfuss

Anzeigenverkaufsleitung: Alexander Narings

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,

Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug,

Tel. (042) 41 56 56, Telex: 862 329 mut ch

USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063;

Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie mit einer anderen Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig

Anzeigenverwaltung und Disposition:

Patricia Schiede (172), Monika Bursag (147)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 46 13-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 6,50

Druck: SOV Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Anfragen sind an Michael Scharfenberger zu richten. Für Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch irgendwelche Haftung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Alain Spadacini (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »Happy-Computer«.

Verantwortlich:

Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 46 13-0, Telex 5-22 052

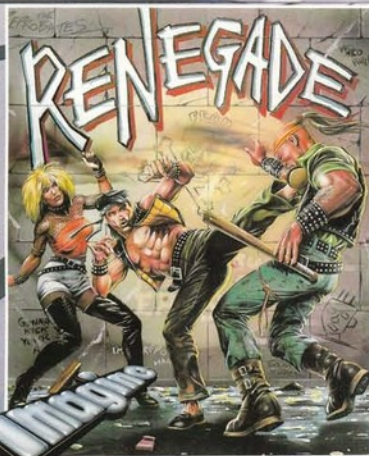
Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

COIN-OP news

Alle
Produkte
mit deutscher
Anleitung

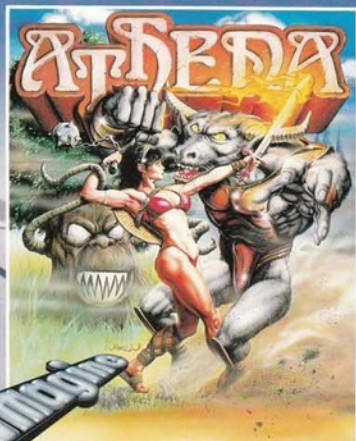
Grauprodukte enthalten
keine deutschen
Anleitungen.



**Denn sie wissen nicht,
was sie tun!**

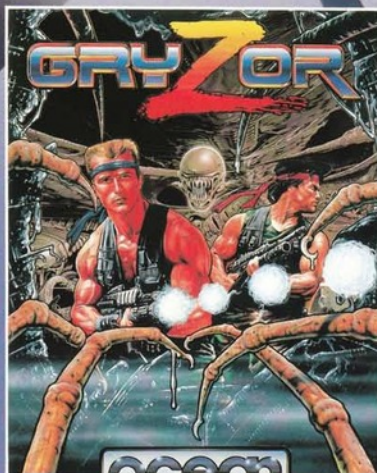
Die Abenddämmerung beginnt, und Sie befinden sich auf dem Weg zu einem aufregenden Rendezvous. Nur – Sie sind nicht allein! Mit der Dunkelheit kommt die Halbwelt auf die Straßen. Skrupellose Outlaws, die nur ihre eigenen Gesetze kennen.

Die Liebste wartet – stellen Sie sich der Gefahr!



Entführung ins Land der Schrecken!

Fremd und gefährlich ist das Horror-Land, in das die wunderschöne Prinzessin Athena entführt wurde! Doch sie wird sich rächen... Das Blut von 100 Samurai fließt in Athenas Adern. Es gibt ihr die Kraft und den Mut, das Böse zu besiegen!



Werden Sie Gryzor, der kampferprobte Held, auf seinem Feldzug gegen grausame Geschöpfe fremder Welten. Gefahren lauern überall... Doch nichts kann Sie aufhalten, sich auch dem letzten Kampf zu stellen, der Konfrontation mit der Verkörperung des Bösen!

ariolasoft



ocean

2x16=32

COMPUTER

BIT

TITEL

Diese Riesenauswahl an hochwertiger deutscher Software zu Taschengeldpreisen kann Ihnen nur **KINGSOFT** bieten!



IRIDON

Unser neuester Action-Renner für den AMIGA. Ein superschnelles, horizontal scrollendes Spiel mit prächtiger Grafik und vielen Digisounds. Der gesamte PAL-Bildschirm wird als Spielfläche ausgenutzt.

49.95



EMETIC SKIMMER
Ihre Aufgabe ist es, ein Raumschiff mit Spezialausrüstung durch die Verteidigungslinien des Computers zu steuern und ihn zu zerstören. Für AMIGA.

49.95



MIKE - THE MAGIC DRAGON
Mike ist ein kleiner Drachensjunge, der vom Professor Dragan Drachenklau entführt wurde, und einen Ausweg aus dessen Labor sucht.
Für AMIGA.

29.95



TERRA NOVA
Hervorragendes Weltraumspiel mit weich scrollender, schön gezeichneter Hintergrundgrafik und vielen verschiedenen, animierten Gegnern.
Für ATARI ST.

29.95

Weitere **KINGSOFT**-Hits für **AMIGA**

CHALLENGER	19.95	PHALANX	19.95
CITY DEFENCE	29.95	PHALANX II - The Return	29.95
CRUNCHER FACTORY	19.95	PINBALL WIZARD	49.95
DEMOLITION	19.95	QUIWI	49.95
EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	19.95	SPACE BATTLE	19.95
FORTRESS UNDERGROUND	29.95	STRIP POKER	29.95
KARATE KING	49.95	TYPHOON	49.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	WILLY THE KID	29.95

Weitere **KINGSOFT**-Hits für **ATARI ST**

EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	29.95	SPACE PILOT	29.95
KARATE MASTER	29.95	STRIP POKER	29.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	TYPHOON	49.95
QUIWI	49.95	WILLY THE KID	29.95

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Graumipote haben keine deutsche Anleitung! Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat zahlreiche Neuerscheinungen für AMIGA und ST - am besten sofort unseren kostenlosen Gesamt-Katalog anfordern!



**SPITZEN-SOFTWARE
MADE IN GERMANY**



GRÜNER WEG 29 · D-5100 AACHEN
☎ 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

